Tot.293

2012新看点！ 五大新栏目卷首闪亮登场！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



白金闪耀
奖杯大赛开幕
最速白金帝
可获索尼官方提供
限量礼品

研究中心
灵魂能力V
生化危机 启示录

读游戏
魂之利刃与
灵魂能力系列
剧情补完

前线狙击
质量效应3
边境之地2／时间与永远

– 攻略透解 –
漆黑II
全收集兼全成就／白金指南
大地王国 罪与罚
Hard难度剧情攻略+背景解析+系统详解
写真女友
系统详解+恋爱全攻略

特别企划
你好情人节！

2012.3A
定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
05>
9 771008 060006

Gamehalo 二进制领域 火爆试玩／SHANK 2 闪亮出击

新作影像 海贼无双 | 冰与火之歌 权力的游戏 | 幽灵行动 未来战士 | 型可塑2012

VITA命 影像版 重力异想世界 | N.G.D 2-燃情的记忆 精剪版 | 国外铁拳莉莉COS 摄影花絮

本期赠品



Gamehalo DVD+
生化危机 浣熊市行动 海报

PS3 PSV奖杯大赛开幕

寻找“最速白金帝”

白金闪耀

PS3 的奖杯系统自 2007 年诞生以来被越来越多的玩家所认可和重视，逐步成为次世代玩家的个性化标签，特别是“白金奖杯”的设定让核心玩家有了更具体更明确的追求。在不久前发售的新掌机 PSV 上也同样延续了奖杯的设定，让这一魅力系统得到了进一步的扩展。由《游戏机实用技术》主办，香港索尼电脑娱乐鼎力支持的“白金闪耀 PS3、PSV 奖杯大赛”便是为白金帝们准备的秀场，“晒白金”也有了更具吸引力的理由。有技术、有智慧、有耐心、有爱的诸君，都到这里来一显身手吧！

●规则与流程

本着让更多玩家能够参与活动、感受奖杯魅力的宗旨，“白金闪耀”第一季的比赛内容只比快，不比多。也就是说谁能够在游戏发售后率先取得白金奖杯，便能赢得“最速白金帝”的称号以及由索尼提供的独家礼品，包括 PS Vita 限量版 T 恤、PlayStation 主题 U 盘（8GB）、多乐猫屏幕洁布等非卖品，更有机会获得独一无二的游戏制作人签名礼物。有意参赛者，请注意以下规则与流程：



□ PS Vita 限量版 T 恤



□ PlayStation 主题 U 盘（8GB）



□ 多乐猫屏幕洁布

1. 取得白金奖杯的时间以奖杯上传 PSN 网络后的时间戳为准，未上传者不计成绩；

2. 一切以非正常手段（如破解、修改、使用他人存档等）取得的成绩无效；

3. 游戏本身具有的秘技或良性 BUG 不禁止使用，但如果取得的奖杯在时间、获取顺序等方面有可疑之处时，需要提供合理解释；

4. 想要申报成绩的话，请在取得白金奖杯后发送电子邮件至 tt@ucg.cn，标题请注明“奖杯比赛”，邮件内容包括游戏名称，取得白金的详细日期，PSN ID，真实姓名，电话、QQ 等通讯方式。在核实成绩真实有效后，我们会由专人与您联系；

5. 每款游戏取前三名，成绩精确到秒，选手成绩会在 UCG 官网及官方微博上即时更新。各项成绩保留十五天，为取得白金时间更早却尚不了解本次比赛的玩家提供逆转的机会；

6. 最终确定的各项目三甲选手除将获得索尼官方礼品之外，杂志还将提供版面刊登获奖感言，可附照片，并可优先撰写奖杯心得（另行支付稿酬）。

●PS3比赛项目

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 世代
2月23日发售

海贼无双
3月1日发售

街头霸王对铁拳
简体中文版 3月6日发售



●PSV比赛项目

真实斗士
2月22日发售

摩登大赛车 公路之旅
中文版 2月22日发售

UNIT 13
3月6日发售



UCG 官网：www.ucg.cn　《游戏机实用技术》新浪微博：http://weibo.com/ucgucg　《游戏机实用技术》腾讯微博：http://t.qq.com/ucg2011



《街霸对铁拳》制作人香港见面会

幸运读者热血招募中

梦幻格斗大作《街头霸王对铁拳》即将在 3 月 6 日正式发售。本作是首个有简体中文版的 PS3 光盘游戏，对于众多喜爱中文游戏的玩家来说意义非凡。

《街霸对铁拳》的制作人小野义德先生及“《铁拳》系列”制作人原田胜弘先生预计将于 3 月 16 日（星期五）赴港进行宣传活动，现诚邀热血玩家组成粉丝交流团，参加在香港举行的制作人见面会。本次见面会除了能与《街霸》与《铁拳》两大格斗旗舰的掌门人零距离接触，还设有制作人 PK 赛等多彩活动，所有参加活动的幸运读者均将得到丰富礼物，并有机会获得珍稀的制作人签名制品。

名额有限，机会难得！如果你是铁杆的街霸饭、铁拳迷，在格斗游戏方面有一定造诣，那么赶紧报名吧！报名请发送电子邮件至 tt@ucg.cn，邮件标题注明“制作人见面会”，内容除自我介绍（可附照片）、联系方式之外，最好能附上一段自己对《街霸对铁拳》及两大系列的看法与见解。（报名截止日期：2012 年 3 月 9 日）下一期的《游戏机实用技术》、UCG 官网及官方微博均会进一步公布活动细节，敬请关注。

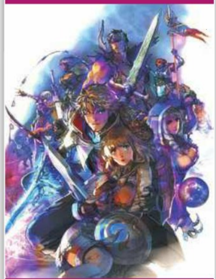


More GO: 73139.blog.163.com

温馨提示：报名者请确认自己能够在 3 月 16 日到香港参加活动，并提前办好“往来港澳通行证”。

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



总第293期 3A

COVER STAFF
封面用图：《灵魂能力 V》
封面设计：一刀

©NBGI.



读游戏 ―― 3
中国力量 ―― 10
Vita命 ―― 14
玩家保健室 ―― 17
风林火山VS ―― 18



新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 ―― 20
PS电玩大本营 ―― 27
排行榜 ―― 28
前线狙击 ―― 30
新作短波 ―― 37
黄金眼 ―― 40

游戏情报站要闻

《生化危机 6》故事背景详情公开 20
次世代 Xbox 手柄酷似 PSV？ 21
PSV 北美首发广告费达 5000 万美元 22
Wii U 新专利曝光，屏幕可能 3D 化 /HD 化？ 23

前线狙击

质量效应 3 30
边境之地 2 34
时间与永远 36



读编交流 EDITOR & READER



读编往来 ―― 110
小编寄语 ―― 116
发售表 ―― 118
游风艺苑 ―― 120

实用技术 GUIDE & FAQ







攻略透解 ―― 45
游戏进行时 ―― 69
研究中心 ―― 72
3DS应援团 ―― 82
软硬兼施SP ―― 84

攻略透解

漆黑 Ⅱ 45
大地王国 罪与罚 52
写真女友 64

研究中心

生化危机 启示录 72
灵魂能力Ⅴ 76

游戏文化 GAME & CULTURE





多边共享 ―― 88
自由谈 ―― 90
特别企划 ―― 92
邪魔院 ―― 103
玩运动 ―― 104
猎人训练营 ―― 106
指尖方圆 ―― 108

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

生化危机 启示录 72
新 Love Plus 41

PS3

SHANK 2 42 光盘
暴力辛迪加 光盘
边境之地 2 34
冰与火之歌 权力的游戏 光盘
不死之身 42 光盘
大地王国 罪与罚 40 52
大满贯网球 2 光盘
二进制领域 41 光盘
海贼无双 光盘
狙击精英 V2 39
雷曼 3 高清版 光盘
链锁甜心 37
灵魂能力V 76
龙之信条 光盘
麦登 NFL 12 光盘
漆黑 Ⅱ 40 45
杀手 47 赦免 39
生化危机 浣熊市行动 光盘
时间与永远 36
辛普森一家 街机版 42
星际战鹰 光盘
异形 殖民战场 光盘
幽灵行动 未来战士 光盘
质量效应 3 30
装甲核心V 42

PSP

幻想水浒传 编织百年之时 42
受胎 和我生孩子吧 38
写真女友 40 64

PSV

圣洁传说 R 光盘
王与魔王与七位公主 新・国王物语 38
仙境传说 奥德赛 41
重力异想世界 41 光盘

Wii

麦登 NFL 12 光盘

X360

SHANK 2 42 光盘
暴力辛迪加 光盘
边境之地 2 34
冰与火之歌 权力的游戏 光盘
不死之身 42 光盘
大地王国 罪与罚 40 52
大满贯网球 2 光盘
二进制领域 41 光盘
极限摩托 进化 光盘
狙击精英 V2 39
雷曼 3 高清版 光盘
链锁甜心 37
灵魂能力V 76
龙之信条 光盘
麦登 NFL 12 光盘
魅影破坏者 光盘
漆黑 Ⅱ 40 45
杀手 47 赦免 39
生化危机 浣熊市行动 光盘
乡村热舞 全明星 光盘
辛普森一家 街机版 42
型可塑 2012 光盘
异形 殖民战场 光盘
幽灵行动 未来战士 光盘
质量效应 3 30
装甲核心V 42

Gamehalo

本期光盘精选内容

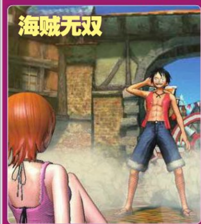






游戏试玩
SHANK 2
闪亮出击
二进制领域
火爆试玩
VITA命・影像版
重力异想世界
特别收录
N.G.D 2-燃情的记忆
精剪版
国外《铁拳》莉莉COS
摄影花絮
新作影像集锦
生化危机 浣熊市行动
海贼无双
星际战鹰
异形 殖民战场
乡村热舞 全明星
龙之信条
冰与火之歌 权力的游戏
幽灵行动 未来战士
大满贯网球2
麦登NFL 12
不死之身
魅影破坏者
雷曼3 高清版
暴力辛迪加
极限摩托 进化
型可塑2012
电影前线
谍影重重4/超凡蜘蛛侠
白昼冷光/反锁
ENDING SONG
圣洁传说R 开场曲

本期光盘特别附赠
UCG292游风艺苑作品







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/vWco_Wyr80U/
密码:F6V91333HH

特别说明
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①大地王国 罪与罚 ②EA ③角色扮演
④多机种 ⑤Kingdoms of Amalur:Reckoning ⑥美版
⑦2012年2月7日 ⑧1人 ⑨59.99美元
⑩对应机种为PS3、X360 ⑪对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：马　骏　宋　恺
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　颜　君　王锐愚　江　浩　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年3月1日
定　　价：人民币12.00元

More, GO! 73139.blog163.com

上一期杂志中读游戏栏目正式登场，得到了不少读者们来信支持，看来广大玩家们对于游戏故事背景都充满了兴趣，这也给了我们更大的动力，去提供更为优秀的内容。本期读游戏栏目将作为 2012 年杂志的新看点再次和各位玩家们见面，作为栏目主持人，稀饭我除了再次多谢各位读者们的关注与建议外，也要再一次提醒一下各位背景控和剧情控们，只要你们有想要了解的游戏故事背景和设定，请一定要来信提出要求，我们的信箱是 UCG@UCG.com。本期读游戏栏目，我们将会大家带来近期强作《灵魂能力V》的剧情介绍，由系列的剧情达人阿修罗操刀，相信一定能令各位读者满意。

读游戏
GAME STUDY



《魂之利刃》及“《灵魂能力》系列

剧情补完

上一期特稿《灵剑·邪魂》由于成稿时间较短，部分内容有欠推敲核查。本文相关内容参考官方设定集重新进行了修正，如两文存在冲突，则以本文所述内容为准。下文以柴香华和基力克的爱情故事为主线，附带介绍亚洲路线相关角色的故事。

文 阿修罗 & 狼来了 美编 anubis

真行山恋爱记

真行山临胜寺有三宝：护法剑、灭法棍、末法镜。自古以来，临胜寺就是中国剑术与棍术的发祥地，无数武林豪杰慕名前来学习武术。

那是距今四十多年前的事情了。有一柴姓人家搬到了真行山附近的村子居住。柴家本是世代侍奉明朝皇帝的军人家族，不过家族历来只有长子才能够继承官职，其余子弟必须出门独立。搬过来的这柴姓家人，是当代柴家的次子和他的妻女。柴家世代习武，而且从不分男女，于是这柴家的女儿柴香菲自幼就在临胜寺内学习剑术。也许是因为家族血统的关系，香菲的剑术在寺内的俗家弟子中异常优秀，甚至比很多修行武僧都要厉害许多。如果不是因为她是女子，说不定还能够成为临胜寺剑法的正统继承者。

当香菲的父亲病死之后，她更加专注于剑法的修行。但就在此时，香菲却与临胜寺的一名青年修行武僧堕入了爱河。这名青年叫孔秀强，是临胜寺三宝之一灭法棍最强而有力的正统继承人候补。僧人与俗家女弟子之间的爱情当然是被寺规严厉禁止的。可是两人却巧妙地掩人耳目，就这样过了好几年恩爱的日子，直到他们生下了一名女子，取名为香莲。某日，香菲一时疏忽，让香莲走出了院外，被寺内的僧众发现，两人的恋情终于被曝光了。这是距今 38 年前的事情了。

临胜寺的长老们绝对不允许未来的三宝继承人的身上发生这种破坏寺规的事情，于是将香菲逐出了山门，并把香莲强行夺走。无法忍受与丈夫、女儿生离死别的香菲下定了决心，离开了真行山。听闻这个消息的孔秀强的好友韩东秀，把一切都告诉了被罚闭门思过的孔秀强。在韩东秀的帮助下，孔秀强连夜逃下真行山与香菲见了最后一面。为了见证两人之间的爱情，以待再会之时，孔秀强将一柄古剑送给了香菲。此后，香菲独自离开了真行山，返回了北京的柴家大院。此时的香菲已经怀有了身孕，后来她在柴家产下一女，取名香华，以养女的名分迎入柴家。

另一方面，临胜寺很快就发现三宝之一的护法剑失踪了。没有经过很复杂的调查，犯人很快就锁定在了孔秀强身上。于是孔秀强立刻被逐出山门，并被寺内高手追杀。孔秀强一路躲避追击，一边寻找香菲的踪迹，终于找到了北京柴家。但是他却被柴家的人拒之门外，连自己又有了一个女儿也不知道，只得浪迹四方去了。随后，临胜寺的追兵也找到了柴家，但是既没有发现孔秀强，也没有找到护法剑，只得悻悻而归。几年后，由于毫无线索，临胜寺终于放弃了寻找护法剑的行动。

香华从小跟着母亲生活，她从母亲口中得知自己的父亲早就死了，却并不知道自己还有个姐姐。在母亲的指导下，香华从小就很擅长用剑，十岁就已经算得上是高手了。十一岁那年，香菲去世，留下了当年孔秀强临行前赠与的古剑作为惟一的信物。香华每当拿起这把剑的时候就会想起母亲，于是更加勤奋练剑，终于在十六岁那年以柴家后人的身分成为了大明皇帝的亲卫队员。这是后话，暂且不表。

却说香华的姐姐香莲，自从孔秀强盗剑被逐出山门之后，她就被当作孤儿在寺内抚养长大。与她一同长大的，是一位由韩东秀抚养的弃婴基力克，两人情同姐弟。十几年后，香莲的剑术、基力克的棍术在寺内修行武僧中已经首屈一指。在韩东秀的推荐下，香莲成为了三宝之一末法镜的继承人，而基力克也即将完成传承仪式，正式成为灭法棍的继承人。

然而，就在 24 年前的 1583 年，西格飞在西班牙被邪剑 Soul Edge 的雄剑附体，散布到世界各地的邪气引发了大规模的灾难，史称“邪种事件”。那一夜，临胜寺寺众也受到邪气影响，纷纷邪魔化。由于末法镜能够净化邪气，香莲侥幸保持了自我意识。为了拯救基力克，她将末法镜戴在了对方身上，自己却被


■临胜寺的惨剧

邪气侵蚀。在末法镜净化了体内部分邪气之后，基力克恢复了意识，却不得不面对邪魔化的香莲。激战之后，基力克失手杀死了香莲，随后自己也失去了意识。人称剑圣的 Edge Master，同时也是临胜寺的武术顾问，为了完成二十年一度的灭法棍奥传传承仪式来到真行山。在这里他发现了寺内的惨剧，还发现了惟一的幸存者基力克以及他所携带的二宝。剑圣将基力克带回自己位于喜马拉雅山的隐居石窟，开始向他传授临胜寺的棍法奥义，以及净化自身体内邪气的功法。三年之后，基力克终于略有小成。于是剑圣让基力克一路西行，去欧洲大陆消灭一切邪气的根源——邪剑 Soul Edge。

1586 年，基力克前往印度海港寻找渡船，结识了真喜志海盗团一行。受到阿斯塔洛斯和蜥蜴人的袭击后，真喜志海盗团瓦解，真喜志为了向阿斯塔洛斯复仇与基力克一同搭船西行。两人随后遇到了奉大明皇帝之名前来寻找“英雄之剑”的柴香华。三人目的一致，于是结伴西行。一路上，真喜志就像是大哥一样调剂着队伍的气氛，而基力克和香华之间则慢慢产生了超出同伴的感情。在德国奥斯特兰堡遗址，香华手中的古剑与基力克的二宝相呼应，恢复了护法剑 / 灵剑的真身，两人合力击碎了邪剑，但是末法镜在这一战中也被破坏，只剩下一块碎片留在基力克身边。而真喜志在与阿斯塔洛斯决战之后下落不明，搜救不果之后，两人各自返回自己的家乡。

返回剑圣石窟之后，基力克继续向剑圣学习临胜寺的棍法奥义并净化体内邪气。四年之后，修行中的基力克再次感到西方出现似曾相识的邪气，他意识到当年自己与香华只是破坏了邪剑，而未能将其毁灭。同时，基力克也了解到，光靠力量是无法毁灭邪剑，于是他决定利用能够吸收各种力量的灭法棍去吸走邪剑的邪气，再通过自身的净化法将邪气净化。但是由于邪剑的邪气过于强大，这个净化的过程势必要花去一生的时间，基力克下定决心牺牲小我以拯救世人。另一方面，柴香华回到北京后，因为没能找回“英雄之剑”而激怒了皇帝，被贬出了亲卫队，只能担任一些闲职。四年后，皇帝再度传召香华，让她去西威城的废墟寻找“英雄之剑”。香华很快得知：传闻西威城有人得到了“英雄之剑”却不肯献给皇帝，皇帝一怒之下派兵踏平了西威。由于在瓦砾堆中遍寻“英雄之剑”不果，皇帝才让最熟悉情况的香华前去调查。在调查的过程，香华发现了西威城出现过邪剑的碎片。自觉当年未能彻底破坏邪剑而导致了西威城惨剧的香华，决定放弃皇帝委派的任务，趁着夜幕悄悄离开驻地，踏上了破坏邪剑之旅。

1590 年，香华在旅途中再次遇到了四年未见的基力克。虽然两人对如何处理邪剑意见相左，但是阻止邪剑继续为祸人间的目的却是共通的，于是两人再度结伴西行。途中他们发现了越来越多遭受邪剑碎片侵蚀的人。两人一路追寻邪气来到奥斯特兰堡的近郊。在一个被瘴气笼罩的村落，两人凭借着末法镜碎片的净化能力，救下了很多被瘴气污染的人。然而，持镰怪人扎萨拉梅尔（在《SC Ⅲ》登场的黑人角色）突然出现在了两人的面前。扎萨拉梅尔命令基力克离开这个村落，他这样说道：“从现在开始，这块土地将被邪恶之气笼罩。既然镜已失落，绝不能再让棍获得更多的力量了。”无法放下受瘴气所困的百姓，基力克不得不与扎萨拉梅尔一战，结果却惨败在对方手下。在失去意识前，基力克只记得扎萨拉梅尔最后所说的话：“看起来你懂得净化邪气之术，但是绝不可因此小觑邪剑之力。这种半吊子的力量去挑战邪剑，只会被邪剑囚禁在暗无天日的牢狱中而已！”


■结伴而行的三人

扎萨拉梅尔并没有对基力克痛下杀手，只是取走了他身上的末法镜碎片。香华在这一战中发现失去了护法剑的自己竟然完全帮不上忙，只得在战后把基力克送回了剑圣石窟。当剑圣在为基力克疗伤之时，香华给基力克留下了一封信，自己则按照剑圣的指示返回中国，去寻找当年在临胜寺学过武艺的一名卸甲归田的老将军。由于之前香华抗旨临阵脱逃，香华一找到老将军立刻就被绑缚官府。当香华出示了剑圣的书信之后，将军决定暂时替她隐藏行踪。香华向老将军表示，自己必须要变强。在看了香华的剑法之后，老将军不由得惊讶，香华的剑法虽然没有经过正统学习，却也已经十分了得了，不知她还要如何变强。将军虽然已经告老归田，但是身边依然有很多豪杰慕名而来。其中一名担任武术指导的青年才俊燕武津，从香华的剑法中看出了临胜寺剑术的门路。对香华的剑术产生了兴趣的燕武津于是乎就成为了香华的剑术指导。

一心沉醉于修炼的香华，在燕武津的指导下，短时间内就获得了进一步的提升。但是，此时的香华却失去了当年力战邪剑的勇气。这一点很快就被燕武津发现了，他犀利地指出：“你的剑法虽然锐利不可挡，却只是在虚张声势而已。”察觉到“要变强”的想法已经过于占据自己内心的香华，向燕武津说明了自己的烦恼。燕武津告诉香华：“战斗中难免会出现让你心神不宁的事情。拒绝接受这些事情、强打精神去战斗，绝不是什么好主意。有时候战士必须接受那些不好的事情，然后努力去克服它们，这才是武者的修行之道。”豁然开朗的香华从那日起开始了锻炼精神的修行——心清如水、以柔克刚：不管是面对什么样的情况，流水都不怕挑战，而是完全地接受对方。经过几个月的修行，终于领悟到这个道理的香华，又重新找回了自己的勇气。

另一方面，在被香华救回剑圣石窟的一个月后，基力克终于从昏迷中醒来了。从这次战败中得到教训的基力克发现，光靠净化邪气之术是无法战胜邪剑的，自己还必须同时具备强大的力量。察觉到基力克的想法之后，剑圣将体内的邪气炼化，让自己化身成为邪魔与基力克对战，帮助其提升功力。三个月后，基力克终于使出了临胜寺棍术奥义中的净化一击，消除了剑圣体内的邪气。但是由于他功力尚未纯熟，在净化了邪气的同时却重创了剑圣的身体——而完成版的净化一击应该不会对人的身体造成任何伤害。见基力克大功初成之后，剑圣将另外一块末法镜碎片和香华的信一起交给了基力克。得知香华正在远方修炼武艺的基力克，带着灭法棍和末法镜碎片，再度踏上讨伐邪剑的征程。


■镰刀死神——扎萨拉梅尔


■剑圣

当香华领悟了心清如水的境界之后，她也告别燕武津和老将军，追寻基力克的踪迹一路西行。很快两人再度相遇，又一次结伴而行。在旅途中，他们遇到了真喜志。此时的真喜志为了向复活的阿斯塔洛斯复仇，在四肢埋下了邪剑的碎片以换取力量。虽然基力克和香华想要帮助真喜志，但是真喜志却拒绝了他们的请求。心中祝福着基力克和香华的幸福，真喜志告别两人再次踏上了孤独的复仇之旅。经过这一系列遭遇，基力克和香华双方对彼此的感情又进了一步。虽然基力克心里十分清楚香华对自己的感情，但是基力克却总是放不下心结：每当他看见香华的微笑，他都会想起处处照顾自己、却又被自己亲手杀死的香莲。另一方面，基力克又是真心爱着香华，正是因为香华能够全盘接受自己过去所犯下的罪业，他才下定决心与自己的“宿命”一路走到底。那一夜之后，为了偿还自己的罪业、为了守护自己所爱的人生活的这个世界，基力克把用最后的末法镜碎片做成的首饰留在了香华的身边，自己一个人在黎明之前悄悄地离开……天亮之后，香华发现基力克已经不知所踪，顿时伤心欲绝。就连基力克留下的信物，香华也不想继续留在身边。把末法镜碎片扔进大河之后，香华失意地回到了北京柴家。

但是，此时的香华已经怀上了基力克的骨肉。回到北京之后几个月，香华生下一子。身为柴家族长的伯祖父对此大为震怒：香菲、香华连续两代，身为名门闺秀，却和不知名的野男人生下了野种。暴怒的族长决定杀死香华所生的孩子，并把香华随便找个人家嫁了。听闻这个消息之后，同样是名将之后的燕武津赶到北京与柴家族长交涉：他愿意娶香华为妻以保全柴家的名声，只要族长不杀死这无辜的孩子。虽然孩子的性命得以保全，但是香华却发现：由于受到父亲基力克的影响，这孩子天生就带有浓烈的邪气。对此束手无策的香华只得带着孩子再度拜访剑圣。剑圣介绍香华去拜访一人，让香华把孩子交给那人寄养。令香华没有想到的是，剑圣介绍


■柴香华

的这个人竟然就是自己一直认为已经死去多年的父亲孔秀强！得知香华是希菲和自己的二女儿后，孔秀强立誓必定会全力保护自己的外孙。有了父亲的亲口允诺，香华决定将孩子交给孔秀强抚养长大。虽然她有心从此与儿子不再见面，但是在夫君燕武津的劝说下，此后她还是会每年去拜访一次父亲和儿子。（注：关于《灵魂能力V》新角色希霸是柴香华与基力克之子的设定，游戏的英文及日文官网上均无记载，仅在德西意葡这几个欧版官网有文字说明。最近出版的日版官方设定集验证了这一设定的确是官方说法，只不过没有在各角色的背景资料中体现出来。）

孔秀强为孩子起名希霸，从小就传授他临胜寺的呼吸法，使用这种呼吸法可以净化体内的邪气。为了找个稳定的地方照顾孩子，孔秀强带着希霸回到了阔别多年的临胜寺，却发现这里已经是一片残垣断壁，处处游荡着无法超生的冤魂恶鬼。剑圣随后出现，把临胜寺毁灭的前因后果以及香莲之死都告诉了孔秀强。听到这些惨事，一向放浪形骸的孔秀强也不由得嚎啕大哭。此后，孔秀强决定净化寺内的邪气，超度死者的亡灵。随着希霸逐渐长大，孔秀强逐渐发现这孩子的邪气虽然在一天天减弱，但是他的睡眠欲和食欲却异常地增强了。为了让希霸能够自己打猎获取食料，孔秀强开始向希霸传授真行山临胜寺的棍法奥义。除了教会希霸临胜寺的正统棍术外，孔秀强还在当中加入了自己游历多年后所独创的奇门怪招。但是对于希霸来说，所谓棍术只不过是他打猎的手段而已。对他来说，能够打倒更大的动物，晚饭就能吃得更好些；能够帮助山下的村民赶跑山贼，就能够得到食物作为报酬。不过最让希霸开心的是，师傅的女儿每年都会来看望他一次，如果棍术能够得到她的夸奖，就比什么礼物都好。虽然希霸不知道为什么师傅的女儿每次看自己耍棍时都会突然流泪，但是每当看到她的笑容，希霸总是觉得心里暖暖的……

希霸的“师傅的女儿”，自然就是柴香华。当年把儿子交给父亲抚养之后，她就回家与燕武津正式成亲。燕武津年轻有为，被皇上封在河南洛阳担任将军。两人婚后育有一对子女：长女蕾夏、次子蕾信。虽然燕武津和香华都是名门武将之后、军旅出身，但是他们对子女却十分宠爱，从不用什么规定条文来约束他们。蕾信十分聪颖，尤其爱读书做学问，十三岁时就达到了国子监的水平。燕武津忧国忧民，一心盼子成龙，希望他能够早入仕途、入朝为官，替国家效力。不过蕾信虽然聪明，斗嘴却总是斗不过姐姐蕾夏。蕾夏虽然是个小姑娘，却总是充满活力，这让香华尤其喜爱。香华总是给蕾夏讲自己过去的冒险故事，这让蕾夏心动不已。八岁那年，蕾夏缠着母亲教自己剑术，香华实在不忍心拒绝女儿的


■孔秀强、希霸、香华

要求，于是将自己的剑法系数传给了蕾夏。因为衷心喜爱剑术，蕾夏在学习的时候十分卖力，这也让香华想起了当年的自己。她甚至答应蕾夏，等蕾夏长大了就和她一同出去冒险。

虽然学会了剑术，但是身为大家闺秀，蕾夏依然不得不整天耗在燕府里面。为了排解自己渴望冒险却无法实现的烦恼，蕾夏热衷于阅读各种刺激的、描写冒险故事的书，尤其是广为流传的《西游记》、《水浒传》和《三国演义》更是令其爱不释手。每当读到这些书时，蕾夏总是幻想自己和母亲一样是位女侠，手持宝剑闯荡江湖，与各种美男子邂逅并展开跌宕起伏的恋情。为此，她甚至让父亲属下的铁匠打造了一把自己专用的剑，并用《水浒传》中女侠“一丈青”的外号来命名。

十五岁生日那天，蕾夏悄悄戴上弟弟所赠的碧玉首饰，打扮一新，想给父母一个惊喜。没想到香华看到那首饰之后竟然神色大变，匆匆冲进书房对燕武津说：绝不能让蕾夏外出冒险，我要把她送入后宫。原来蕾信送给姐姐的碧玉首饰，竟然是十七年前香华扔进大河中的末法镜碎片。蕾信在无意中钓到了这碎片，又将它作为礼物送给了姐姐。这让香华预感到女儿可能会像自己一样卷入那悲哀的命运之中，无奈之下才做出了背叛母女之间承诺的决定。虽然不清楚事情的真相，但是蕾夏很清楚母亲的转变绝对与这碧玉首饰有关。为了查清楚这首饰的来历，蕾夏决定离家出走。虽然毫无头绪，但是读过了无数冒险故事的蕾夏却充满了自信：既然这是我的宿命，那就一定会“车到山前必有路”的！

再回到孔秀强和希霸那边。希霸一天天长大成人，食量却与日俱增。为了同时解决希霸棍术修行和食物的问题，孔秀强让希霸去参加“赌赛”，与街上的那些武术家对战：赢了，就让那些手下败将管饭；输了，就要听从赢家的使唤。某一天，连战连胜的希霸遇到了一位长胡子老人，对方的条件是：输了就要跟随我学习武艺。


■燕蕾夏


■基力克

希霸想都没想就答应了，但是却被老人轻松打败。而这名老人就是剑圣。剑圣把希霸带回了自己的石窟，对希霸进行了严格的训练。半年之后，剑圣对希霸的修行成功终于感到满意了。随后，他把希霸引荐给了真喜志。

十七年前，真喜志在奥斯特兰堡第二次破坏了阿斯塔洛斯的躯体。在之后的几年岁月里，失去了人生目标的他浪迹四方，体内的邪剑碎片却让他逐渐开始邪魔化。此时剑圣出现在了真喜志的面前，将与邪气共生的方法交给他。八年之后，真喜志终于能够逐渐克服体内的邪气了，而他也逐渐找回了自己当年阳光开朗的个性。由于邪剑碎片的影响，真喜志的身体老化比常人慢得多，看上去还是十几年前的模样。剑圣见时机成熟，将一件十分重要的事情告诉了真喜志：基力克现在正处于濒死的危机之中，要想拯救基力克，必须让一名叫作希霸的少年去继承基力克所持的灭法棍。但是希霸实在太过年轻，而且不谙世事，根本无法远行去寻找基力克。明白了剑圣的用意之后，真喜志带着希霸踏上了西行之路……

却说基力克，十七年前与香华一别之后，他独自一人来到了奥斯特兰堡。当时噩梦利用邪剑之力打开了一道空间裂缝，将混沌魔境召唤到了现世。虽然后来西格飞用灵剑刺穿了邪剑、击败了噩梦，空间裂隙也随之关闭。但是由于原本处于平衡状态的正邪双极之力遭到破坏，被称为“混沌之门”的这种空间裂缝却从此开始频繁地出现在现世。如果让混沌之门不断开启，混沌魔境将会逐渐侵蚀现世，导致现世的崩溃。为了阻止这种情况的发生，基力克孤身一人投入了这无法被历史记载的战斗之中。

凭借着灭法棍的力量，十七年来基力克已经成功地关闭了很多个裂缝。在不断的战斗中，基力克接触到了


■四人小队

D: 73199.blog.163.com

无数彷徨在混沌魔境之中的灵魂，并逐渐掌握了这些灵魂生前所使用的武功，甚至那些夺走了他们性命的招式。但是，这也意味着基力克逐渐被混沌魔境的力量侵蚀，正在逐渐融入混沌之中。虽然获得了超越“个体”限制所能够拥有的战斗力，但是等待基力克的却是丧失自我灵魂的“无”之世界。多年来，灭法棍在反复关闭混沌之门的过程中已经吸收了过多的邪气，全靠基力克自身的净化邪气之术才能够勉强维持。如果基力克失去了自制力、被混沌魔境之力吞噬，那么充满邪气的灭法棍无疑将成为第二个邪剑，给世间带来更大的灾难。而惟一能够拯救基力克的方法，就只有等待能够继承他的宿命、继承灭法棍的那个人出现……

真喜志与希霸从位于喜马拉雅山的剑圣石窟向印度前进，打算按照以前的方法从海路前往欧洲。路上，两人遇到了被妖魔袭击的蕾夏和她的好友兼保镖、女忍者凪津。想起了孔秀强所教导的“助人为乐”的话语，希霸出手帮助两名少女击退了妖魔。因为目标都是西方，蕾夏向真喜志提出了同行的要求。于是，四个性格各异的人组成了一支奇特的队伍，其中蕾夏与希霸还是互相不知情的同母异父兄妹。关于他们此次西行的冒险，史书中语焉不详。目前我们只知道，四人找到了基力克，由希霸继承了基力克的灭法棍。之后，他们在法国第戎遭遇了正在寻找灭法棍和末法镜的帕特洛克罗斯，并协助他完成了复活灵剑 Soul Calbur 的仪式。至于基力克的真正命运，以及蕾夏和希霸等人未来的命运，还是让我们一起等待今后的剑与魂传说吧！

封魔忍者秘法帖

话说 24 年前，封魔众女忍者多喜为了探寻自己所制造的灵刀裂鬼丸力量突然变强的原因而西渡大陆，最终击败了邪剑宿主塞万提斯，救下了重伤的圣战士索非蒂亚，并从她体内取出了邪剑的碎片。

在多喜离开日本前，她密会了封魔众头领斗鬼要求追杀的逃忍八兵卫及千惠父女。八兵卫因为察觉到斗鬼的变异，而从他身边偷走了灵刀灭鬼丸。因为信任多喜，八兵卫将灭鬼丸交给了多喜保管。而多喜为了转移封魔众的视线，谎称八兵卫父女已经被中国浪人杀死。而实际上这个中国浪人是明朝皇帝派来寻找“英雄之剑”的李龙。

取得邪剑碎片归国之后，多喜尝试着把碎片融入裂鬼丸，却屡次失败。但是，碎片与灭鬼丸的融合却异常成功。新生的灭鬼丸放出了强大的邪气，变成了一把妖刀。发现了灭鬼丸过于危险的多喜使用封魔之术将灭鬼丸封印在刀鞘之中，但是却因此耗尽了力量。此时斗鬼派来的刺客出现，击倒了脱力的多喜，抢走了灭鬼丸。但是自大的刺客却不听多喜的劝阻，擅自拔出灭鬼丸，导致自己的双手被废。多喜乘机夺回了灭鬼丸。随后，感应到邪剑再度出现的多喜又一次前往西方，在奥斯特兰堡遭遇了“邪剑之子”艾薇，并见证了三宝与邪剑一同进入心象世界的过程。

此后的几年前，多喜作为逃忍一直被斗鬼的刺客追杀。在击退敌人的过程中，多喜也在不断修炼自己的忍术和封魔术，终于可以逐渐控制住灭鬼丸的力量为己所用。在斗鬼所设的陷阱中，多喜终于击杀了吸收了魑魅魍魉之力而彻底妖魔化的斗鬼，但是斗鬼的灵魂却被远方的邪剑吸收。追踪邪剑的气息来到绝境大圣堂后，多喜目睹了双剑的对决。本来她希望双剑之战可以互相摧毁对方，没想到双剑却触发一次大爆发，多喜侥幸从绝境大圣堂逃出。不久之后，邪剑在奥斯特兰堡被西格飞用灵剑破坏，多喜的目的暂告一段落。

邪剑被破坏之后，多喜回到日本。此时的封魔众由于斗鬼失势，形势一片混乱，多喜乘机迎回了八兵卫父女。八兵卫原本就是封魔众里面实力最强的忍者，多年前在与斗鬼争夺首领的战斗中故意手下留情，才让斗鬼获胜。而输掉战斗的八兵卫只能担任里部的头领，负责监视封魔众内部乱性的忍者。当他察觉到斗鬼因为灭鬼丸而逐渐失去理智时，才会盗走灵刀。重回封魔之里后，多喜推选千惠担任新的首领。千惠虽然不擅长战斗，但是却拥有无比强大的灵力，而且她为人温和，待人接物颇受族人喜欢。封魔众各部长老也极力支持多喜的提议，于是千惠继承了封魔众首领的职位。成为首领之后，千惠对组织进行了一次大改革：废除了斗鬼私设的尉部，诛杀并追击那些亲斗鬼派的忍者；新增设戒部，禁止组织内部的私斗；同时对已有的负责武器锻造的冶部和直接与妖魔战斗的封部也进行了一定程度的改组。这个过程当中，好友多喜对千惠提供了很多帮助。

16 年前，封部女忍者树寿去出云神社调查，却被封印在那里的大妖荒吐鬼附体，封魔众封部头领朱基在内的众多忍者惨遭虐杀。因为来不及进行封印，多喜只得杀死树寿，但是没想到荒吐鬼却趁多喜分神之时脱离肉体逃走。由于没有实体，暴走的荒吐鬼在毁灭了附近的山村后附体到一个婴儿身上。多喜不忍杀死婴儿，只得用强力的封印将荒吐鬼封在婴儿体内带回封魔众的村子。后来，多喜给这女婴起名凪津，由千惠抚养长大。


■荒吐鬼

由于体内封印着妖魔，凪津虽然名义上也是封魔众的一员，却一直被其他忍者嫌弃。而一直以来保护、支持着凪津的，除了养母千惠之外，只有她的师傅多喜。因此凪津对师傅十分敬爱，不管师傅说什么她都愿意照做。几个月前，师傅西渡大陆执行任务，临行前说半个月就会回来，但是至今仍然未归，凪津对师傅的安危十分担心。就在此时，一名叫作蕾夏的少女来到了封魔之里，想要了解碧玉首饰的秘密。这个少女虽然知道了凪津体内封印着妖魔，却丝毫没有把她当作怪人，反而总是用一种羡慕的眼光看待凪津。这让凪津十分喜爱这名纯真又活泼的少女。为此，凪津主动要求做蕾夏的旅途护卫。在凪津看来，在护卫蕾夏的同时，她一定也能够找到师傅。

于是，目的相同的两名少女一同西行，展开了新的冒险……


■多喜


■李龙
■千惠


■凪津

More, GO: 73139.blog.163.com


■雪华

复仇的花吹雪

无父、无母、无名，少女流落异国他乡，因为不一样的样貌而被世俗抛弃，直到她遇到那个男人。“你的皮肤这么白，以后就叫雪华吧！”少女与男人于是就这样生活在了一起。

在镇上当保镖的男人，最拿手的武艺就是拔刀术。为了让雪华能够防身，男人将这种武术传授给了她。然而对于雪华来说，学艺只是为了让这名既是父亲又是师傅的男人能够夸奖自己……

时间流逝，少女成为了女人。异国风情的美让无数男子钦慕，然而雪华对此却总是不屑一顾，就像她的名字一样冰冷无情。

一日，师傅交给雪华一封信，让她去远方帮自己送信。这一去不下千里，以女子的速度需要好几个月的时间才能来回。面对忧心忡忡的雪华，师傅微笑着说：“没事的！你的家一直都在这里，安心地出发吧！”经过一番长途跋涉之后，雪华将信送给了偏僻山村里的一位武术大师。虽然大师几番邀请雪华留下来磨练自己的武艺，但是心念师傅的雪华还是拒绝了大师的盛情，匆匆赶回了家中。然而雪华看到的却是重伤卧病在床的师傅……

虽然雪华反复询问师傅为何会负伤，他却总是不回答。但是雪华知道，师傅一定是遇上了高手，而他所负的伤甚至令他无法再次握刀战斗。在悲愤的雪华面前，师傅却似乎什么都没有发生过一样。只不过雪华并没有注意到，师傅带伤教导自己的招式，都是更加高深的拔刀术奥义。另一方面，师傅还从不太宽裕的生活费中省出钱来，为雪华买了一套合身但是十分昂贵的和服。出生以来首次穿上这么华丽衣服的雪华开心得脸都红了，此时的她看到：自己的师傅正在欢喜地欣赏着自己穿和服的样貌。突然间，雪华发现自己对师傅的感情变化了，这种感情不再是对父亲的仰慕，也不是对武术师傅的尊敬，而是一种说不清道不明的柔情……

几年后，雪华终于看清了自己对师傅的这份情。然而，师傅却终于重伤不治，逝去了。在师傅的墓碑前，雪华回忆着他最后的遗言：“我教会你这些武艺，并不是要让你为我报仇……”对于师傅来说，与那名高手的对决是自己人生中最激动的一个瞬间。以剑为生的他能够与这样的高手对决，此生无憾。师傅希望雪华能够继承自己的拔刀术，然后过上无拘无束的自由生活。临终前，师傅终于把那名高手的名字告诉给了雪华。令人意外的是，雪华并没有伤心流泪。因为这一刻她才真正明白了自己真正的感情，明白了恋爱这个词的意义。

被复仇的枷锁束缚自己的一生，这并不是师傅对雪华的期待。但是即便如此，雪华也不得不选择走上复仇的道路，那条只能将一切感情埋藏在心中的孤独道路。对于雪华来说，她在这世上惟一值得留恋的“羁绊”已经不复存在了，因此她再也无所畏惧了。御剑平四郎，那个重创师傅的高手，就是雪华此生的复仇目标。然而，御剑是一名浪人，传说他为了寻找一个叫作噩梦的南蛮剑豪而离开了日本。为了复仇，雪华也不得不西渡大陆，以噩梦为切入点寻找御剑的踪迹。

本以为离开日本后会很难追踪御剑，没想到雪华很快就找到了御剑的线索。不管雪华走到哪里，她都能听说御剑四处与高手对决的事迹。但是，她也从那些想要向御剑复仇的人那里得知，御剑像恶鬼一般强大，常人绝不可能战胜他。为了战胜御剑，雪华在旅行的过程中不断磨练自己的拔刀术，直到她确信自己的刀已经达到了神速的境界——连她师傅都不曾完成的必杀之刃。神传对马流拔刀术，就像这种剑术的名字一样，以超越人类极限的速度拔刀并攻击，如果不能将自己的意志灌注其中，是无法实现这种必杀剑的！

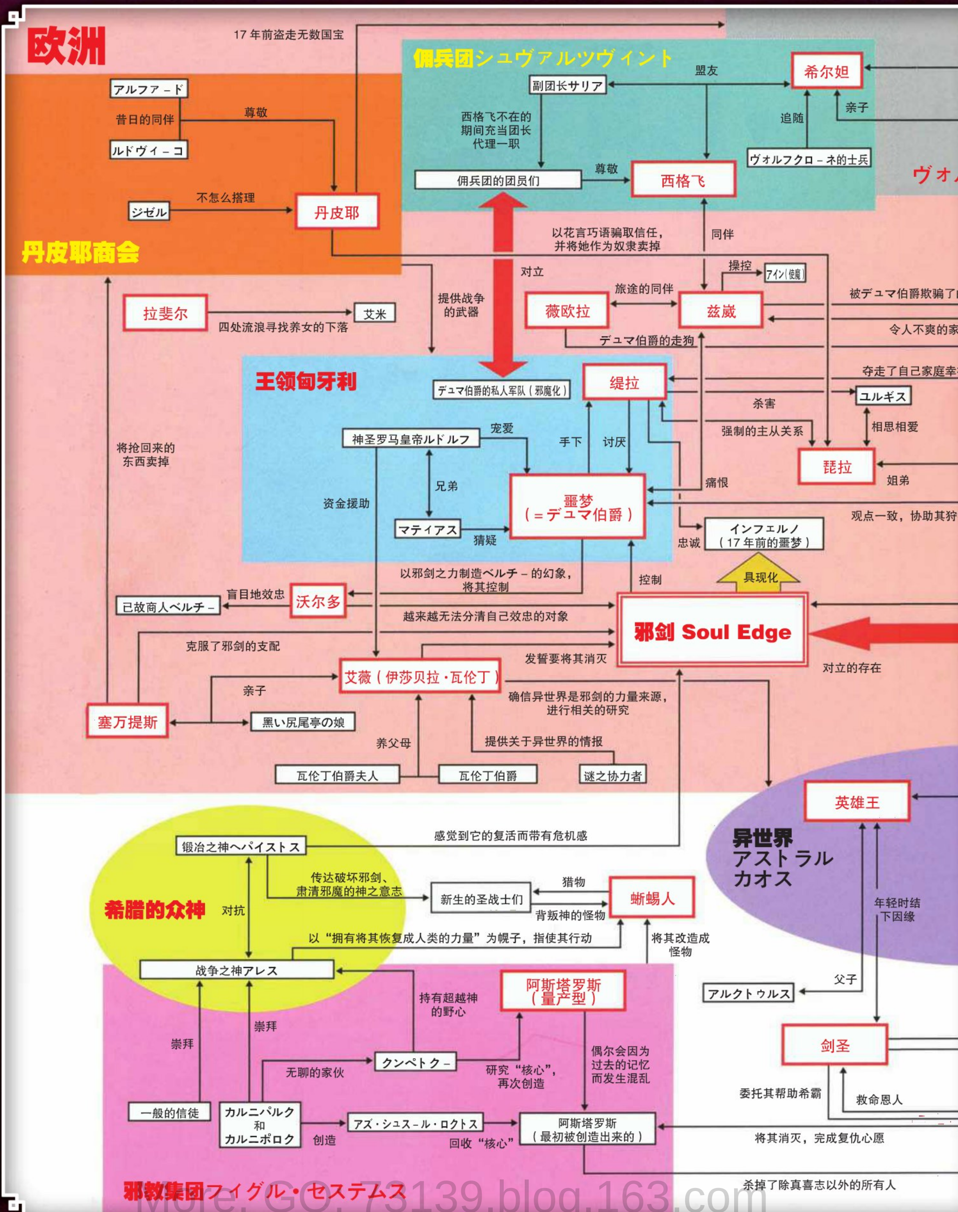
很快，雪华就确定了御剑的目的地——奥斯特兰堡，传说中剑豪噩梦的大本营。一路急行军之后，雪华在这里如愿以偿地找到了日盼夜盼想要除去的复仇对象御剑平四郎。一刀！只需要一刀！这就是神传对马流的精髓！神速的一击粉碎了御剑平四郎手中的名刀狮子王，这一刻雪华仿佛已经预见了自己的胜利。然而，在下一个瞬间，御剑已经用拳头击中了雪华的小腹。胜利就这样伴随着意识远离了雪华。当她再一次苏醒时，御剑早已失去了踪影。

胜负就在一瞬间，雪华突然明白了师傅与御剑对决时的感受，也明白了自己的复仇之旅是多么没有意义。她决定按照师傅的遗愿，从此过一种无拘无束的自由生活。失去了此生最爱的羁绊，日本已经再没有回去的必要。雪华舍弃了师傅赐予的这个名字，给自己起名“Neve”，意思是粒雪或者冰原。她旅行到了伊斯坦布尔，并在这里定居下来，向这里的孤儿们传授自卫用的剑术，就像她师傅曾经做过的那样。

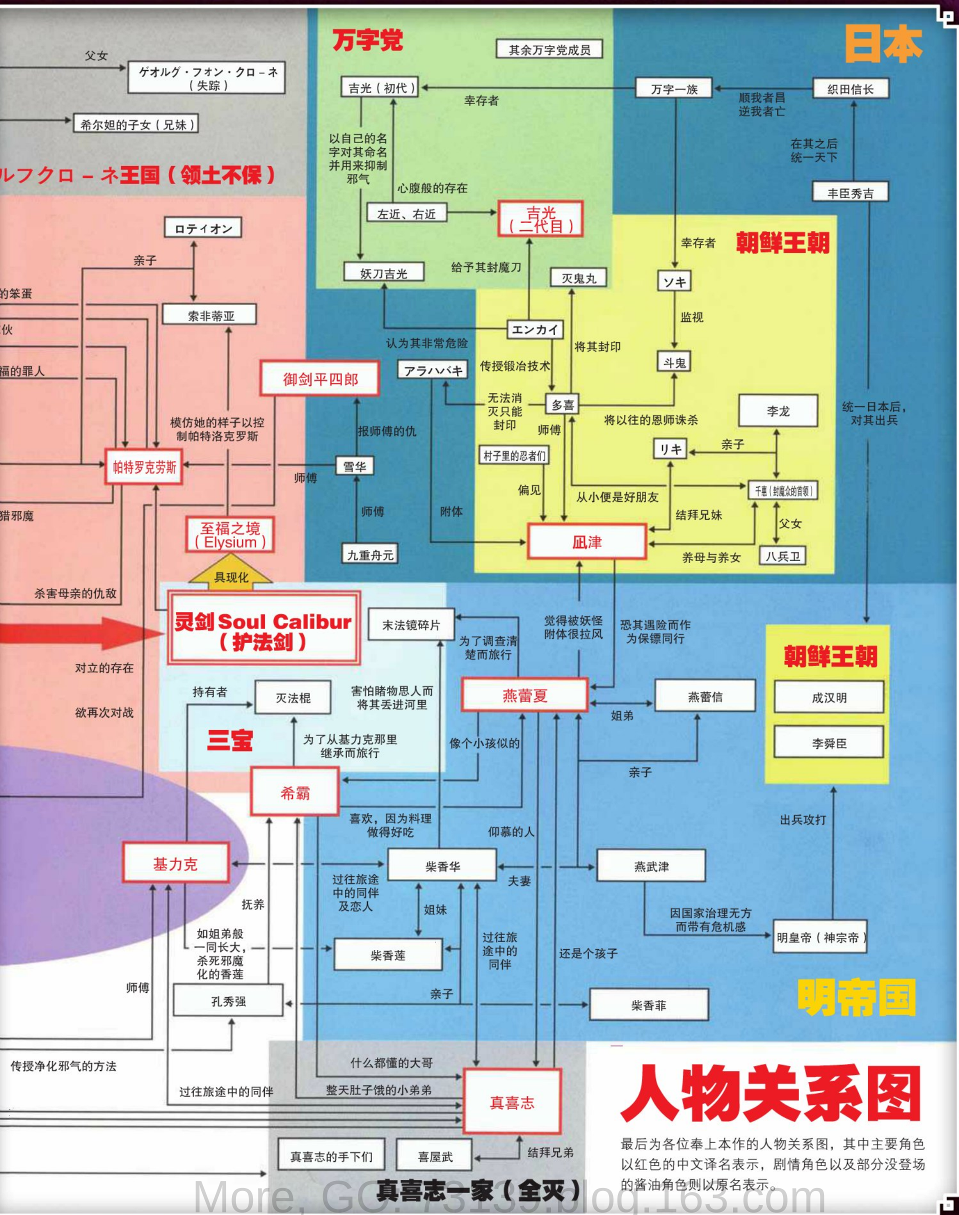
一日，少年时代的帕特洛克罗斯来到了雪华的剑术学校，自称是孤儿的他开始跟雪华学习神传对马流拔刀术。天资聪颖的帕特洛很快成为了学校中武艺最好的孩子，但是雪华却从帕特洛的剑术中看到了仇恨。想到了当年的自己，雪华这样对帕特洛说：“我教会你这些武艺，并不是要让你去报仇……”然而一心只想杀死圆刃邪魔的帕特洛根本听不进雪华的教导，并一怒之下离开了学校。几年后，帕特洛为了复仇而舍弃了幼年所学的拔刀术，模仿母亲的“圣雅典娜”流武术，自称“圣战士”，却走上了歧路。

又过了很久，帕特洛才重新认识自我，再一次回忆起神传对马流的奥义，依靠自己的意志挥出灵剑 Soul Calibur。不过，那已经是另一段冒险故事了……


■御剑平四郎



More, GO: 73139.blog.163.com



人物关系图

最后为各位奉上本作的人物关系图，其中主要角色以红色的中文译名表示，剧情角色以及部分没登场的酱油角色则以原名表示。

More, GO. 73139.blog.163.com

栏目主持 一刀

中国力量

不知上期由本刀负责的全新访谈栏目“人生赢家”大伙儿是否满意？本期接受我们访谈的，是不久前通过制作一部名为《N.G.D2–燃情的记忆》的MV（该片全长30分钟，本期光盘收录了15分钟精剪版）而在网上引发强烈反响的技术型玩家团队。鉴于该团队的所有成员（从提供视频素材的玩家到负责剪辑和后期制作的人员）均为国内玩家，因此，将这次访谈归入“中国力量”栏目再合适不过了。尽管本栏目算不上全新推出，但今后“人生赢家”和“中国力量”将会以交替出现的形式，反映国内“游戏人”生活的点点滴滴。敬请期待！



青春之心 勇往直前

《N.G.D 2–燃情的记忆》主创团队访谈录

龙年春节后不久，网上就开始流传一部气势如虹的ACT游戏串烧MV《N.G.D2–燃情的记忆》（下文简称NGD2）。由于内容丰富、节奏明快、特效华丽，所以一经推出就好评如潮，玩家们有口皆碑。其实，在一年多前，这个MV制作小组就已经创作了《代号N.G.D》（下文简称NGD1，即NGD2的前作），而其完成度在当时就已相当高了。更令人惊奇的是，视频剪辑技术娴熟老辣的团队灵魂人物KOTOHO，竟然只是一名刚满23岁的青年，而负责提供素材的玩家群体，游戏水平也相当不俗。那么，这个藏龙卧虎的制作小组究竟有着怎样的过人之处呢？为了一探究竟，我们的特约记者嘟咧呃出马了！

年轻的主创

为MV而辞职

嘟咧呃：KOTOHO你好，给大家打个招呼吧！

KOTOHO：大家好！我是NGD系列MV的主创发起人KOTOHO，这次非常高兴能在UCG上跟大家见面！

嘟咧呃：据说为了做NGD2，你还辞职了？

KOTOHO：原来在一家游戏公司做后期制作，但三年都不涨工资。加上要花很多时间做MV，所以就辞掉了。

嘟咧呃：现在NGD2已经推出，那么新的工作可有着落？

KOTOHO：北京倒是有一家公司，具体还在商量；不过打算先休息一阵子，毕竟这两个月的制作使人憔悴不少，修养一阵子再鼓足精力开始新的工作！

嘟咧呃：那你平时比较喜欢玩什么类型的游戏？MV中的4个ACT都玩过呗？

KOTOHO：其实我对游戏比较博爱，各类游戏都爱玩；对动作游戏更是有爱，虽然我操作水平都谈不上很厉害，但大作基本都有所涉猎，喜欢钻研。

嘟咧呃：那么是什么时候开始想起要做这种ACT合集MV呢？

KOTOHO：那是2010年9月份左右吧，当时我想做一部能够让自己认可的作品，但没有合适的题材。后来偶然看到了Gigue（《忍者龙剑传》部分的总负责）的视频，于是我就想是否可以将三大ACT用作MV的主题呢？我是那种热情一来就任何事都挡不住的性格；所以马上联系了Gigue还有守墓人（《鬼泣》部分总负责），接着大家就着手做了第一部MV《代号N.G.D》。

嘟咧呃：据说后来还用这个MV参加了一个比赛？

KOTOHO：嗯，那是17173（国内知名游戏门户站）的一个比赛，当时并未抱着很大的希望，因为国内比赛一般都是网游题材较容易获奖，但我们还是拿下了"年度最佳技巧奖"。

续作缘何起

嘟咧呃：看来NGD1可以说相当完美了，那为什么后来还会做NGD2呢？

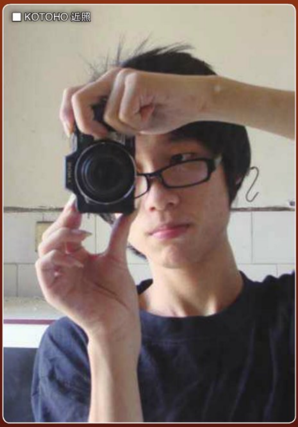
KOTOHO：因为NGD1肯定有很多不足呀，我们不但是制作人，同时也是观众；大家觉得NGD1在很多方面都有缺陷，所以就有了制作第二部的想法。

嘟咧呃：NGD1有什么缺陷呢？

KOTOHO：在《忍者龙剑传》的部分，Gigue认为比较浅显，并没有展示游戏更精髓的一面，而《鬼泣》和《猎天使魔女》的部分则更遗憾。因为当时还没什么名气，所以很多操作很强的player当时并没有接受我们的邀请，所以《猎天使魔女》部分直接就取消了。大概就是这几个方面的缺陷吧，所以大家一致决定必须出NGD2。

嘟咧呃：似乎在NGD2里，也有类似的遗憾啊？

KOTOHO：嗯，首先是音乐方面的问题，由于篇幅比较长，所以选取曲子的曲风差异就比较大，并没有NGD1那么强的整体感；还有就是《猎天使魔女》并非是720p的，因为StyleSky（《猎天使魔女》部分总负责）在录制时并没有高清采集卡，所以这部分的画质略显不足。还有就是因为每个部分正片都是6分钟，但每个部分的录像素材都超过了30分钟，而我对游戏的理解并没那么深，所以在镜头挑选上也存在一些不足；不过样片出来后，大家多次修正，也就改进了不少。相比较NGD1而言，这次大家已经使出浑身解数了。



KOTOHO近照

嘟咧呃：在NGD2中，为什么《战神》部分那么少呢？

KOTOHO：我曾在一些电视游戏论坛发过好几个帖子召集《战神》部分的player，但国内圈子研究这游戏的人太少，最后我就给GEM和TQ发邮件，但也未能得到回复；最后只好决定pass掉（题外话，我曾问Gigue能否来操作《战神》，他却说只会奎爷暴气后拿起奥林匹斯之剑乱挥……）。

嘟咧呃：你是整个制作组的发

※编著：所谓“NGD”即三大动作游戏《忍者龙剑传（Ninja Gaiden）》、《战神（God of War）》以及《鬼泣（Devil May Cry）》英文名称首字母依次排列而成的简称。



■ KOTOHO 提供的 MV 分镜预览宣传图显示了作品的专业水准。

起人和主创，那在面对团队中的这么多的 player 时，就需要做很多的协调工作，可曾遇到过什么困难?

KOTOHO：其实大家在合作方面并没有太多阻力，因为都是用自己对游戏的热情来看待 NGD2 的，即使在创作中出现小摩擦，也是为了能让作品变得更棒，所以大家十分愉快。

嘟咧呃：NGD2 的成品有近 34 分钟的时长，那么在创作伊始可曾想到会做到这么长?

KOTOHO：的确很意外，做到后来我整个人都审美疲劳了。一开始定在最多 25 分钟，不过由于素材多和新加了主题，所以最后居然做到了 34 分钟，忍痛割爱确实难以办到啊，因为特想多展示一些给大家，但又怕超出太多，所以心里很矛盾……但到最后还是没剪，变成了剧场版；工作量其实也已经是我近几年的极限了。

嘟咧呃：片子中用到了江城子的混音配乐，不知道这位颇有影响的混音师是否为这部精彩的 MV 专门提供特别版的混音作品呢?

KOTOHO：江城子并没有参与制作，但是由他 remix 后的《忍者龙剑传 4 章 1 关卡》以及《忍者龙剑传三代 4 章 2 关卡》，都完全还原并拓展了原曲灵魂，而这次《忍者龙剑传》部分主题是追忆，所以这两首曲子就成了必用经典 BGM，在此我要特别感谢江城子。整个 MV 的混音是由邱邪这位音乐制作人朋友整体衔接的，最后我来微调。对于游戏 MV 这种二次创作形式作品而言，音乐是灵魂，所以我们在这方面不敢有半点马虎。

真实的内心

嘟咧呃：那在 NGD 系列之前，你有没有制作过其他游戏的 MV？

KOTOHO：有倒是有，但工作性质的较多，比如大多数是一些电脑游戏比赛的宣传 MV。

嘟咧呃：那你是否想借着 MV 传达出某种理念呢?

KOTOHO：MV 表现的就是大家对游戏的热情，永远不会退散，在 MV 中有一些格言式的小短文，那都是大家对自己所热爱游戏的感言与理解。对我来说印象最深刻的，那就是在整个创作过程中，大家给我提出的修改意见。最享受的就是跟大家相处的这段日子。

嘟咧呃：为什么专门挑选了 ACT 题材来制作 MV？在现今 ACT 式微的业界状态下，你又有着怎样的期望呢?

KOTOHO：首选 ACT 是因为它更具爽快感，视觉冲击力也较强。《恶魔三全音》、《MGS 崛起》、《忍者龙剑传 3》、《新鬼泣》也是以后我们的制作选材；当然之后也会去制作其他类型游戏的 MV，敬请大家期待。现今 ACT 并不像前几年那么火热了，对于未来发展的话，我还是希望游戏公司能更多地注重在游戏的操作系统上面。

嘟咧呃：那在最后，有没有想跟我们的读者朋友说说的心里话呢?

KOTOHO：十分感谢 UCG 和嘟咧呃的采访，能在光盘中收录“《NGD》系列”作品让我非常感动，因为这能让更多的玩家和读者们欣赏到我们的作品；同时也希望大家能保持最初对游戏的热情与初次的感动，那些会陪伴我们一辈子。最后，如果会有《NGD3》的话，到时还得请大家多多支持啊!

另一个主力

在这个制作组中，还有一员不得不提的大将，他就是在国内《忍者龙剑传》玩家中颇有名气的 Gigue。在先后两次的 MV 创作中，他都担当了第二主力，同时也是整个团队中年岁最大的。那么借助他的视角，是否就能更为全面地诠释这两部 MV 呢?

创作初衷

嘟咧呃：制作游戏 MV 非常耗时耗力，当时你是否第一时间就接受了 KOTOHO 的邀请呢?

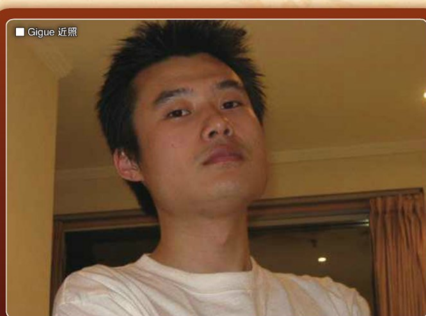
Gigue：是的，因为他是第一个找我说要用我的素材做他的视频的人，当时他说要制作长篇 ACT 游戏 MV，我觉得挺新鲜，也好奇最后会是怎样的一部作品。

嘟咧呃：那这可是要占用你很多业余时间啊，可否透露一下你的年龄和职业?

Gigue：29 岁，原先是一家日企的营业主任，不过后来由于一些个人原因离职了，年后打算再找工作。接受 NGD2 的制作邀请时，我正好退职在家休息，所以也就有时间来创作了。假如我还在职，那么大家也就不一定能看到我参与制作的 NGD2 了。

嘟咧呃：这回 NGD 小组再次联手，是否比起 NGD1 时要更轻车熟路呢? 或者从另一个角度说，在新作的创意上是否受到了前作的思维限制?

Gigue：在创意方面并没受到 NGD1 的影响。因为做 NGD1 时，KOTOHO 留给我录制素材的时间很紧张，所以 NGD1 中《忍者龙剑传》部分，只能是让一般人看得懂就行，不体现过于专业的思路与打法，而到了制作 NGD2 的时候，制作组留给我的时间比较宽松，我也就有时间打磨了。


■ Gigue 近照

嘟咧呃：那么在 NGD2 中，《忍者龙剑传》部分的侧重点在哪几个方面上呢?

Gigue：在 NGD1 中没登场的几个武器，爆破手里剑连技，忍术连技和活用等。我们希望将操作风



■以游戏经典插画为素材制作的 NGD2 宣传海报，从整体设计到特效制作等都可圈可点。

格的表达作为对游戏的诠释，同时体现出操作美感。与 NGD1 的四境界概念类似，这次也想阐述几个概念：第一就是操控感觉，《忍者龙剑转 II》存在视角问题，不过在我看来，实战中不一定非要以“视”为第一感知手段，而应是感觉与视听并行，甚至是感觉先行。第二则是走位意识，我把它视为比落地派生更加重要的战斗要素。最后就是最简出招，战斗中针对单个敌人的连续技只是《忍者龙剑传 II》的冰山一角，更深层次的对抗无疑发生在群体战，这才是精华部分；在高难度下，做出任何多余动作都会付出惨痛代价，所以只有对敌套路经历了由繁到简的进化，你才能立于不败之地。

忍龙达人

嘟咧呃：NGD 系列中有很多格言式的小短文，这些都是由 player 自己写的么？

Gigue：当时 KOTOHO 有这样的要求，后来大家就回去各写各的了，最后汇总给他。

嘟咧呃：那在两部 MV 推出之后，有没有崇拜你的粉丝找上门来？

Gigue：哈哈，其实找我要下载高清版 MV 的比较多，还有来问技术问题的，让我给点打法上的建议啥的。我也上传了一些自己满意的作品贴在 A9 的忍龙区了，喜欢的朋友也可以在网上看看我的流程视频，那是完全体现了我个人风格的东西。

嘟咧呃：NGD2 跟 NGD1 比较起来，你自己更喜欢哪一部？

Gigue：我比较怀旧，所以更喜欢第一部，它的音画浑然天成，感觉舒服。虽然第二部的技术成分更高，但还未达到我的预期。因为有音乐节奏的限制，还有 KOTOHO 的剪辑思路，这个都不是我能控制的；所以大家现在看到的 NGD2《忍者龙剑传》部分，其实只展现了预期中的 40% 左右；但团队合作也带来了更多看点，KOTOHO 的技术也炫丽无比，大家都朝一个方向努力，所以也起了不少弥补的作用。

嘟咧呃：在这两次 MV 的制作过程中，遇到最大的困难和最大的收获是什么？



■ Gigue 的打机环境很一般，但 MV 中《忍者龙剑传》部分很多华丽的演示素材就是在这里录制的。

Gigue：困难在于《忍者龙剑传》部分的剪辑方式需要和作者沟通，比如有些地方要切掉，有些地方希望保留。这部分是难点，但同时也有相应的收获，因为在交流的同时也得到了彼此的理解。举个简单的例子，大家看到双刀内容也就 1 分钟不到吧。素材原本有 10 分钟的长度，也就是说我原本希望表现的内容都在这 10 分钟里面，但为了整体考虑就必须缩到 1 分钟甚至更短。

趣事和未来

嘟咧呃：在先后两部 MV 中，你都是负责《忍者龙剑传》的部分，那你在接触这个游戏系列时，有没有发生过什么趣事？

Gigue：我当时买 X360 其实是为《皇牌空战 6》买的，玩到《忍者龙剑传 II》还是偶然，那是 2008 年的夏天，拿到盘时我还不知道这是个什么游戏；但后来玩了一下，感觉对我的路子，之后每天下班就玩，直到机器脱焊；那会儿还没有秋更，只能光驱玩，后来没办法了，只得再买一台主机，现在在玩的已经是第 3 台机器了。

嘟咧呃：在《忍者龙剑传》系列中，你最喜欢的是哪一部游戏呢？

Gigue：很遗憾我并没从《忍者龙剑传 黑之章》开始玩，我的先入观是从《忍者龙剑传 II》开始的，所以我只能说后者更适合我。《忍者龙剑传 II》的优点，我觉得只要有幸接触过的人，就会有了解的。它能给你营造出那种无与伦比的声画感、打击感、操作感和场地环境的美感。而 PS3 上《忍者龙剑传 Σ2》只是稍有变化的不完全移植版，我觉得是个非正统的传承，高难度下杂兵一个投技就能秒主角，虽然一些牵手投技和 BOSS 投技都改为可防御了，而且投技出招也慢了很多，但要是这么改的话，还不如直接去掉投技，或者干脆不改。

嘟咧呃：在今年 2 月底，《忍者龙剑传 Σ PLUS》将会登陆 PSV 平台；那么你会去尝试一下么？

Gigue：我喜欢《忍者龙剑传》的淋漓酣畅，屏幕和声音都是越大越好；所以掌机平台就一直没有兴趣，也就不会去玩这款复刻性质的作品了。

嘟咧呃：《忍者龙剑传 3》即将发售，那么综合系列之前的作品，哪些地方是你觉得可以在新作中有所传承的？哪些地方是应该摒弃的？你对《忍者龙剑传 3》又是抱着怎样的态度呢？

Gigue：《忍者龙剑传 II》的稳定准确的打击感和手感、招式的高变化度、高 AI 敌人所造成的高对抗性等等，这些可以说是过人之处，是本应得到延续的；而《忍者龙剑传 Σ2》中敌人伤口的紫雾应该摒弃。《忍者龙剑传 3》是早矢仕洋介的独立作品，而据我了解到，大多数忍龙饭在看过 DEMO 后有所失望。我认为还是在玩过游戏后才能给出准确评价。我会第一时间去玩，因为现在值得专心玩下去的游戏越来越少；同时作为“《忍者龙剑传》系列”的正统续作，也的确应该玩一下。

嘟咧呃：那以后会不会再出 NGD3？

Gigue：也许吧。我一个人不好说，这需要团队的集体力量才能决定。

嘟咧呃：在最后，还有没有想跟我们的读者朋友说说的心里话呢？

Gigue：希望借助 UCG 平台，有更多的动作游戏玩家能欣赏到我们的作品。“《忍者龙剑传》系列”经过了一路变革，希望玩家们都能在新作中找到自己那份原始本真的乐趣，然后享受它！

中坚力量

NGD 系列的制作小组里有十多人，限于篇幅，我们无法将他们的采访内容一一刊登，只能举其一二展示给大家，这里还要跟他们说声抱歉啦！

1、你是专玩一款 ACT，还是四款 ACT 均有涉猎呢？

《鬼泣》组守墓人：我只玩过《鬼泣》的 3 代和 4 代，作为一个苦逼 PC 党表示玩不到《忍者龙剑传》这样的硬派 ACT 压力很大啊，《战神 II》也只是在朋友家里玩过，还有 PSP 上的两代。说实在话我对这样纯爷们的美式 ACT 不太感冒，《猎天使魔女》虽然没有玩过但看过些视频，虽然看不懂但真的好厉害啊。

《忍者龙剑传》组 Nyx Space：术业有专攻，我还是单玩一款游戏的，不过大家肯定还擅长其他不少游戏，而且并不局限于 ACT。

2、你觉得是剪辑 MV 更难，还是练出 MV 中那种高超操作更难？

《鬼泣》组守墓人：我认为把每段素材里的亮点都表现出来最难，作为助理剪辑我也就只是建议说"这里要这样，那里最好是那样"而已，在这方面 Gigue 比我做的更好，经常看他在群里讨论 MV 的某些细节；说实在的我很感谢他的认真态度。

《忍者龙剑传》组 Nyx Space：不论是剪辑视频还是练习游戏技巧，都需要长时间的沉淀积累，必需付出很多努力，当然剪辑视频还需要一定的艺术素养和灵感，这和整天跟数字打交道的游戏还是有本质的不同。应该说，剪辑视频更感性一些，游戏技术更理性一些吧。

3、能否展望一下这几款 ACT 系列续作的发展方向呢？

《鬼泣》组 37 度月神：《忍者龙剑传》开始走下坡路了；而《鬼泣》偏离正统故事；《战神》续作虽有小道消息说正在筹备开发，但是还不能确认，《猎天使魔女》也是这样。希望各个游戏的续作都能有点新意，但若是在根本上改动太大，那很多老玩家也就不能接受了。

《鬼泣》组 ice-cream：《鬼泣》新作的人设改动我并不在乎，因为我相信这里面会有个不错的剧情来解释的；从目前预告视频里能见到很多很酷的新元素，打击感很重很棒；我最关注的是能否保留 JC（jump cancel）设定，因为谣传这个设定是取消了；若谣言成真，那么我希望能有更好的方式实现空中连续打击，但想想这似乎很难，因为 JC 无可替代，这是《鬼泣》灵魂设定，《鬼泣》因它而特别！

4、那在这次 NGD2 的制作中，什么事令你印象最深刻？什么事令你最遗憾？你从中又获得了些什么呢？

《忍者龙剑传》组 Nyx Space：印象最深刻的还是 KOTOHO 为了保证视频质量，希望大家都用高清采集卡形成 720p 的源文件发送给他，但最后却由于网速原因而推迟了发布。要说遗憾的话，就是在提供素材的那段时间正好赶上我自己的婚礼，更不巧的是婚礼之前工作上还要出差，所以很难抽出时间来打素材，所以这次没能给大家献上更多更好的视频。

《鬼泣》组绯红之炎：印象最深刻的是我们对这次的结尾部分十分看重，经过多次修改，直到最后一天仍在修改，是采取从头燃到尾呢？还是说在最后给观众一种很抒情的感觉呢？最后做出来的效果似乎是折中了。在这次创作中，我把学来的知识到运用到实际中，那种成就感是我从未体会过的，而我们想把自己对生活和游戏的感情融入到 MV 中去表达出来，最后成功了，这就是我最大的收获！这次大家都想把 MV 做到最好，所以录制素材的量就十分庞大，但不得不做出割舍，很多精彩的录象都不得不忍痛舍弃，这种无奈就是最大的遗憾了。



■KOTOHO 进行影像编辑用的电脑，作为视频剪辑设备来说实在是有点简陋，但正是在这样的条件下，华丽炫目的 NGD2 诞生了！



■制作组成员 Leisure 是一名略带"天然呆"气质的俊朗小伙儿。



■守墓人洋溢着浓郁的文艺气息的近照。



■绯红之炎的打机环境有着轻微"土豪感"。

《鬼泣》组 Leisure：印象最深刻的就是 KOTOHO 为了尽力完成作品，把工作都舍弃了，可想而知他对这部作品是多么重视。最大的收获就是能够认识到很多优秀的朋友，这次我自己也尽了最大努力，没有遗憾了！

5、现在游戏业界 ACT 式微，大家对 ACT 有着怎样的期望？

《鬼泣》组绯红之炎：我比较喜欢日式 ACT，它的系统可研究性强，但近几年 ACT 游戏的出产量一直在减少，很多厂商都想把射击和动作这两种类型做一个融合，但像《忍者龙剑传》、《鬼泣》这类纯正的 ACT 则基本看不到了，希望以后能有所改观。另外，ACT 游戏的画面并不是第一位的，系统的严谨性才是最重要的，游戏果然还是耐玩才更好啊！

《鬼泣》组 ice-cream：ACT 游戏是一个表里结合体，"表"需要厂商有诚意的制作，"里"需要玩家有认真的研究。

《鬼泣》组守墓人：真心希望以后的动作游戏中 QTE 能少一些，毕竟 ACT 不是用来考按键反应的。

6、在制作 MV 的时候，是抱着怎样的一种想法？

《鬼泣》组绯红之炎：其实一开始并没有明确的主题，只是单纯想做得好看，后来还是觉得这样做下去会显得空洞，于是讨论了很久，发现"回到原点"这个设定不错，特别像《忍者龙剑传》这种从 FC 时代就开始的系列，儿时和朋友们围在电视前玩红白机，那种开心是一辈子都不会忘记的，那段童年值得我们永久回味，因此就想把这部作品当做是年轻时代的一个记号，就好象是照片一样，当以后再看到的时候就会想起"啊，原来我还年轻过啊！"（笑）

7、你想对 UCG 读者有哪些想说的心里话？

《鬼泣》组 37 度月神：希望各位读者和玩家珍惜自己喜爱的游戏，因为正是这些游戏陪伴你我度过了美好的人生。

《鬼泣》组 Yagami：NGD2 这部作品弥补了前作许多的不足，项目组付出了极大努力，至此献给大家的是对 ACT 充满热情与爱的诠释，希望能让每一位 ACT 玩家记住自己最初的感动。

《鬼泣》组绯红之炎：希望每一位玩家朋友，对游戏不要单单只是去玩，而是去体会游戏里的情感和氛围。有时把车停下来，看看夕阳美景才是更惬意啊，这时其他什么的都可以远远抛在脑后啦！（笑）

在本次访谈的结尾，需要再次提醒大家，本期杂志附送的光盘中收录了 NGD2 的 15 分钟精剪版，而 NGD1 以及 NGD2 的高清完整版则预计会在最近一辑的《游戏光环 HD》上推出，欢迎大家捧场！最后，让我们共同祝愿 NGD 制作小组，在以后的日子里佳作频出，喜报连连！

More, GC.73189.blog.163.com

VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



VITA命作为一个网罗playstation vita全方位信息的栏目，在开办以来得到众多喜欢PSV的玩家支持。考虑到PSV已经发售了一段时间，虽然主机性能强大功能众多，但也让许多刚接触的玩家在使用过程中遇到不少麻烦，因此这期将继续为各位带来新手向的说明内容，希望能帮助各位玩家更充分地享受PSV带来的每一分乐趣。当然，本期的3DS应援团同样精彩，巧的是，近期还会有一款跨PSV和3DS两大新平台的作品发售，那就是《极限脱出 ADV 善人之死》，欢迎读者们来信探讨这款作品在两个平台上的表现，我们的投稿信箱是ucg@ucg.cn，期待你的声音！

VITA播报站

※目前美版PSV尚未发售，本期的内容依旧以日服为主。

近期推荐游戏

真实斗士	
所在服	日服
形式	试玩版游戏
容量	497MB
推荐度	★★★



预定于2月23日发售的《真实斗士》终于在2月9日发布试玩版，本作在之前的几场发布会上就开始大肆宣传，几名制作人甚至亲自登台演示，其充满恶搞的自创角色系统更是让人印象深刻。

在游戏中玩家可以通过PSV的前后摄像头将脸导入游戏中，并自由设定身体的每一个细节和使用的动作风格。游戏包含单人模式、故事模式、生存模式、等众多内容，可惜试玩版开放的模式不多，动作风格也很少，感兴趣的玩家可以下载尝试一番。

重力异想世界	
所在服	港服
形式	完全版游戏
容量	1358MB
价格	281港币（约230元人民币）
推荐度	★★★★★

本作是由制作过《死魂曲》等惊悚恐怖游戏的外山圭一郎担纲制作的动作冒险游戏，在公布之初就因独特的世界观和新颖的操作方式受到玩家的关注，加上本作有官方中文版，不少拥有PSV的朋友都在犹豫是否购入本作。可以毫不夸张地说，本作的优异素质绝对值得各位入手，不过由于货源紧缺的关系，游戏的实卡版价格一路飙升，不带预约特典的版本也要380元人民币。幸好本作的下载版仅售230元人民币，购买价格如此实惠的下载版也是不错的选择哦！



追加DLC

真·三国无双NEXT	
内容	Ver.2.02更新补丁



▲安装更新补丁后，战斗时的同屏人数有显著改善。

一般由第三方制作的首发游戏或多或少都会出现一些问题，《真·三国无双NEXT》便是如此，虽然游戏本身的素质值得肯定，但在游戏过程中会不时出现敌人平白无故消失的情况，让人玩起来甚是不爽。好在光荣对本作还是比较上心的，在2月发布了Ver.2.02补丁，该补丁提升了战斗画面中同屏的敌兵数，并允许其他区域版本游戏玩家也可以和日本玩家一起进行争霸模式。之前因游戏各种问题而犹豫是否入手的同学，可以行动了！

梦幻俱乐部ZERO 携带版	
内容	第二弹DLC

虽然《梦幻俱乐部》的DLC不如《偶像大师》的DLC地狱那般恐怖，但也足够让你欲生欲死。这不，厂商在近日就放出了本作的第二弹DLC，除了13名女孩的冬季私服外，里面还有一个非常实用的道具——白金麦克风！该道具的售价为120日元，只要使用这个道具就可以在卡拉OK的迷你游戏中轻松获得10级评价，由于本作的卡拉OK游戏存在掉帧问题，想要白金却苦于完成不了的玩家不妨考虑这款DLC。



VITA百宝箱

近期和一些朋友聊天时经常听到一些抱怨——以往玩破解的PSP时，一张8G的记忆棒可以装好多游戏在里面，现在转投PSV后，出门必须带着几款游戏才行，如果使用卡带包装盒不仅占包包空间还非常麻烦，直接把卡带放入包中又怕一个不小心出现卡带丢失的悲剧。其实只要各位购入一个卡带收纳盒，或是一个带有收纳功能的保护包，这个问题也就迎刃而解，下面便为各位介绍几款相关周边。

官方卡带收纳盒（5+2）

参考价格	54元～60元
推荐度	★★★★



索尼官方出的配件，该收纳盒为5+2形式，可收纳5枚游戏卡和2张记忆卡。这款周边的最大特色是体积很小，放在挎包或腰包这种容量较小的包包中也不会占用太大空间，5枚游戏卡也足够各位外出联机或旅行时带上自己喜欢的游戏了。此外，本款周边有黑、蓝、红、灰四种颜色，经常外出又想携带多款游戏的朋友不妨考虑这款周边。

HORI保护包（布包）

参考价格	85元～100元
推荐度	★★★★

买一台PSV需要花费将近3000元，相信对每个玩家来说都是一笔不小的开支，而掌机的特色就是能随时随地拿出来玩，带在身边的时候难免有些磕磕碰碰，一个不小心让爱机"添彩"可就后悔莫及了，而主机保护包正好能解决这方面问题。这款布包有黑、蓝、红三种颜色，其优点在于足够厚实，具有一定的防水能力，对机身起到良好的保护作

More, GO. 73139.blog.163.com

用。不过缺点也十分明显，就是布包内部仅提供了两个放游戏卡的位置，而且体积较大，想要放进口袋是完全不可能了，对于一些不喜欢携带背包的朋友来说有些不便。



HORI保护包（硬壳包）

参考价格	75元～90元
推荐度	★★★★★

同样是周边大厂 HORI 制作的保护包周边，在各大电玩店都能看到它的身影。这款周边分为深蓝、大红、粉红、灰白四种颜色，虽然材质方面不如布包，但里面提供了三个存放游戏卡的位置，且价格相比布包来说会便宜一点，适合经常参加大型线下聚会的玩家购买。



VITA讲堂

各位座好了，本堂课所讲的内容是你们非常关心的问题，相信一些细心阅读上期杂志的朋友已经猜到了。没错，那就是 Wi-Fi 版使用 near 却无法定位地理位置的解决方法。各位如果在使用过程中遇到一些疑问，也可以发邮件向我们咨询哦，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn。

授课中

OK，上课前先让我们来回顾一下 near 为何无法取得位置资料，在上期洛克说过，一般这是 Wi-Fi 版 PSV 才会出现的现象，因为 3G 版 PSV 可以直接使用 3G 的 GPS 模块锁定玩家当前位置，而 Wi-Fi 版 PSV 需要连接的 Wi-Fi 端口登录过 MAC 地址才能识别。3G 版如果出现这种情况，大部分是因为连接了 Wi-Fi 热点的关系，PSV 为了节省流量，在连接热点的时候会自动切换成 Wi-Fi 模式，如果你连接的热点没有注册过，自然也无法定位。此时只要把 Wi-Fi 关闭切换为 3G 模式，前往信号较好的地方都能成功取得位置资料。

而 Wi-Fi 版相对来说就比较麻烦了，这个现象的解决方法有两种，其一非常简单，那就是用一台使用 3G 电话卡的智能手机做热点，最好是联通 3G 电话卡＋安卓系统的手机，这样不仅联网速度快信号也稳定，具体方法各位可参考总第 284 期《游戏机实用技术》的“指尖方圆”栏目。不过这也需要一定硬件基础，没有智能手机的朋友可尝试第二种方法。

第二种方法相对来说复杂很多，玩家需要把自己的路由器地址进行注册才能成功识别当前位置。就中国来说，只有北京、广州、上海等发达城市的地址才有收录在库，其余地区的玩家均要完善自己的位置资料才能被有效识别。虽然 Wi-Fi 比起 3G 麻烦不少——不仅受服务范围限制，更不能离线使用。不过它也有比 GPS 更优越的地方，就是在人口越密集的地方使用效果越好，同时也没有 GPS 启动时间长、信号容易受天气和信号塔干扰等缺点。

注册地址的方法非常简单，各位只要登陆相关网站，将你们的 MAC 地址按照提示填写即可，该网站的地址如下：http://skyhookwireless.com/howitworks/submit_ap.php。



1. 准确地点：在此拖动地图找到你的准确位置，可以直接输入中文 XX 省 XX 市，然后拖动红色图标定位。

2. 经纬度：确定位置后会自动识别到你所在地的经纬度，不必自己填写。

3.MAC 地址：输入你的 MAC 地址，关于如何查看 MAC 地址请看下文的教程。

4. 电子邮箱：输入一个确定可以使用的邮箱地址即可。

发送后会邮箱会接收到一封邮件：

Thank you for submitting a Wireless Access Point to Skyhook Wireless. The following information has been received and will be processed shortly:

MAC Address: XX-XX-XX-XX-XX-XX（你的 MAC 地址）

Lat/Lon:XXXXXXXXXX, XXXXXXXXXXXXX（你的经纬地址）

It can take up to a few weeks before you see your Access Point in some of our production systems.

Happy Mapping!

The Skyhook Team

安心等待 7 天数据库更新后，你刚才填写的地址就能正常识别到位置。关于查看 MAC 地址的方法有三种，其一是打开“开始菜单”→在运行对话框中输入 cmd→进入 DOS 窗口后输入 ipconfig /all 查看；其二是登陆路由器的管理界面（通常 TP-LINK 是 192.168.1.1，D-LINK 是 192.168.0.1，该地址在路由器的说明书和背面都有相关说明）；第三种方法最为简单，在 PSV 连上 Wi-Fi 后，通过“设定”→“网络”→“网络连线状态”直接查看 MAC 地址。

※ 切记不要将你的 MAC 地址透露给其他人，更不要发到网上，否则后果自负。



▲图中的蓝点便是登记过Wi-Fi地址的地区，你们懂的……

解疑中

Q：求助！我想用 PSV 看电影，可是拷到文件夹里的 MP4 文件它都不认，这是怎么回事？【大部分读者】

A：很遗憾，PSV 目前只支持 720p，也就是最大分辨率为 1024（宽）*720（高）的 MP4 视频文件，当然也不是所有 720p 的视频都支持，关于具体参数各位可以查看说明书。而详细的转换教程由于篇幅问题将在下期放出，各位不要错过！值得一提的是，经玩家测试后发现澄空字幕组压制的片子均可在 PSV 上播放，喜欢看动画的各位不妨先下来解渴。

Q：请问我在联网升级系统的

More, GO: 73139.blog.163.com

时候会频繁提示错误，这是什么原因？【广州 姜文】

A：很遗憾，在没有提供错误代码的情况下我无法告诉你准确的原因。不过升级失败大部分情况下和网络质量，甚至是人品有关，出现这种问题时建议你先把下载工具、网络电视这些占用流量的软件关掉再尝试一下，如果还是提示错误不妨过段时间再进行升级，如果还是无法升级，那么就要用一些工具（什么工具你们懂的）改善网络质量。



▲启动游戏时可以看看页面最上方，如果有升级补丁则会多出一个新的黄色的标志。

Q：请问我如何得知一款游戏是否有版本升级？【云南 小狐狸】

A：其实很简单，如果你玩的游戏有升级补丁的话，在启动页面上方会多出一个黄色的标志，点击该标志即可下载升级补丁。

Q：小编好，这段我在玩《苍翼默示录 连续变幻 EX》，不过在网战的时候频繁遇到死机问题，一旦死机按什么键都没有用，请问有什么好的解决方法吗？【天津 小鱼】

A：网战死机除了人品问题外，和游戏本身的优化、网络环境也有很大关系，例如《真·三国无双 NEXT》就属于游戏本身的问题，在更新版本补丁前网战有很大几率死机，更新后这现象得到有效缓解。《苍翼默示录 连续变幻 EX》则和网络质量有关，联网时首先要确保你的网络足够通畅，发生死机现象后你可以先尝试长按电源键关机，如果无效只能静等电池用尽。

Q：我想在 PSV 上玩《怪物猎人 携带版 3rd》，请问如何使用 UMD 优惠功能？【大部分读者】

A：需要在 PSP 端下载一个名为 UMD Passport 的程序对你的 UMD 进行验证，成功后才能在 PSV 上购买优惠版的 PSP 游戏，其过程需要连接 PSN 且略显复杂，具体步骤将在下期放出。

东西趣闻

最近，日本针对首批购入 PSV 的玩家进行了各种问卷调查，这份问卷调查虽然可能存在偏差值，但总体来说还是可以概括目前所调查项目的大致情况的。下面让我们来看一下大家普遍关注的一些问题的结果。

记忆棒的选购：估计这个也是很多国内玩家在初期购机时一个很棘手的问题，有限的预算内如何取舍？在目前尚无组棒的情况下，除了官方的高价记忆棒外没有别的选择。问卷调查显示：有 39% 的玩家选择了 16G，而 32G 则位居第二，占到了 32%。8G 与 4G 分别为 21% 与 7%。另外有 1% 的选择了暂时不购入。在目前这样一个信息高速化的时代，大多数的玩家还是选择了大容量的记忆棒。

PSV 使用后最满意与最不满意的点（最多可以选择 3 项）：毫无争议，对画质最满意的最多，占到了 30% 左右；其次对整体硬件性能比较满意的占到了 20%，排在第三位的是外形设计，大概占到了 13%。而与此相对的最不满意的结果也基本在预料之中。首当其冲的是机器的互换性，无法兼容 PSP 的 UMD 不说，自己拥有的 UMD 还需要再花钱购买才能在 PSV 上使用，这是日本绝大多数玩家最不满的一点；排在第二位的是“其他”类，大致包括“很多情况下只能使用触摸操作”、“专用浏览器使用不便利”等；第三位为重量与大小。虽然大家有很多意见，但是参与调查的玩家回答不满意的票数要比满意的票数少 900 多票，证明 PSV 还是得到大部分使用者认可的。

最想要的颜色：虽然大家都知道，按照 PSP 发售的套路，初期肯定是只有黑色，待市场需要刺激时才会从白色开始陆续推出其他颜色，但是针对目前只有黑色的现状还是有很多人不满意。那么大家究竟最想要什么颜色呢？第一位自然是白色，而第二位是蓝色，相信看过 TGS 上官方的出展照片的玩家应该都会对那款蓝色的 PSV 印象深刻。接下来的顺位依次为：红色、银色、绿色、橘黄色、金色、粉色、黄色。由于参与调查的女性玩家数量较少，所以粉色黄色这样比较女性化的颜色票数自然少一些。

玩家经常使用的软件（自带及免费）：前三位的互相间的差距都很小，依次为：浏览器、视频、NICONICO。接下来的三位依次为：LIVE TWEET、音乐、uke-torne。由于浏览器、视频及音乐是无法显示在 NEAR 中的，所以这里的排名跟我们通常使用 NEAR 查看的排名有很大出入。

玩家最喜欢的游戏：前两位应该是预料之中，可以说没什么悬念——第一位是《大众高尔夫 6》、第二位则是《未知海域 黄金深渊》。前者是日本国民级的运动休闲类游戏，首发只要有该系列，几乎都是稳坐首位；而后者在家用机系列上积攒的口碑与素质也成为了首发游戏中玩家比较青睐的对象。至于第三位，可能由于调查人群的原因，让人有些意外，竟然是《魔界战记 3 RETURE》。

玩家最期待的游戏：排在前三位的依次是：《重力异想世界》、《PERSONA4 黄金版》、《最终幻想X 高清版》。从中我们不难看出，比起还遥遥无期的超大作《最终幻想X 高清版》，玩家们还是把更多的注意力集中在将要发售的游戏上。《重力异想世界》凭借其独特的画风以及前所未有的游戏体验，近期可谓是好评不断。

游戏大观园

墨鬼

原名	墨鬼 SUMIONI
发售日	2012年2月9日
类型	动作
推荐度	5.0/10



《墨鬼》的故事发生在平安时代，这是一个能够召唤墨神的世界，在这个世界里能够召唤墨神的人被称为墨水师。天眼是拥有高洁人品的墨水师，在具有远见卓识的贵族正仓院道定的手下帮他治理国家。然而好景不长，自私自利、企图支配朝廷的福条式和内心狭隘的墨水师星冥共同策划了卑鄙的阴谋，夺取了道定的宰相职位，并把天眼流放到流刑地。

另一方面，福条虽然答应事成之后会给星冥一笔可观的报酬，但是终究是沉溺于私欲之人所作出的约定，福条给星冥强加上不正当的理由，单方面违反和星冥之间的契约。彻底变疯狂的星冥涉足了禁断的秘术，召唤出邪神与恶灵，星冥在混浊的瘴气中，化为了魔人抹杀了福条氏，把平安京瞬间变成了魔都般的面貌。为了阻止星冥，天眼用残余的生命力和灵力把被封印的墨鬼阿九罗解放出来。至此，一只鬼和两个墨神的平安京拯救战揭开了序幕……

虽然本作是一款传统的横版卷轴动作游戏，但操作却非常特殊，



主人公阿九罗的所有动作都可依靠十字键、L 键和点击屏幕完成，虽然刚上手会有些不适，但习惯后可以让右手空出，达到随时在屏幕上描绘的目的，熟悉后十分便利。

在游戏中玩家可以使用道笔、召唤笔和自然笔与敌人战斗，虽然创意不错，可惜游戏的流程略短，即使是动作苦手用几小时也能通关，难免让人感到本作有赶工嫌疑，想要尝试的朋友不妨购买下载版，会比实体版优惠不少。

玩家保健室



为玩家量身定制的保健提议

借由2012年杂志改版，我们为大家带来的又一新看点，同时也是特意为大家的健康着想而开设的新栏目——“玩家保健室”！如今游戏平台五花八门，优秀作品层出不穷，一天花十几个小时来玩游戏都可能不够用，加上当今的游戏逐渐网络化，组队之后很难说要暂停就暂停的。不过正因为这样，不少重度玩家目前已经出现了这样那样的健康问题。毕竟，机器用久了也是会三红黄灯什么的，更何况是人？因此，本栏目将会以保健为主，知识普及为辅，针对玩家的健康提出各种建议，希望大家时刻都能以最佳状态来迎接自己喜欢的游戏！

特约顾问 不动明皇

本期话题：眼睛保养·近视篇



自从《怪物猎人3 tri G》发售后，编辑部内不少小编都反映，经过了长时间的狩猎，眼睛都会非常难受。所以也就引出了本期的话题——眼睛。根据中华眼科网统计：中国近视人口占全国总人数的30%，而城市近视人口比率达33%，其中，在校的小学生佩戴眼镜的比例为30%，中学生为50%，大学生达到了75%。全中国近视的人数高达3.6亿，稳占世界第一的宝座。因为我不是眼科专科的，为此我也查询了一些书籍，也咨询了一些专业人士的意见，以下我会尽量用比较通俗的语言来向大家说明。

近视的相关概念

近视眼是指眼在不使用外部调节时，光线通过眼球屈光系统的屈折后，影像焦点落在视网膜前方的一种屈光状态。所以近视眼看不清远处的目标，只能靠改变眼睛与目标物的距离才能看清目标物。看清目标物的距离越近，近视度数越深。而近视分两种：1. 轴性近视。即真性近视，因为眼球的前后轴过长（可以理解成眼球由原来的圆形变扁而成了椭圆形）而使屈折后的影像焦点落在视网膜前，是最常见的近视类型；2. 弯曲度性近视是由于角膜或者晶状体表面弯曲度过强所致。以上的知识知道就行了，其他不详述了。

至于近视眼的危害，诸如影响生活影响学习什么的，相信大家都非常清楚，不过我想强调几点：1. 近视是可以遗传的，特别是中高度数的近视的遗传率超过80%；2. 近视患者的白内障、青光眼的发病率明显高于正常人，而白内障又是最常见的致盲原因之一；3. 就算不引发白内障，高度近视也很容易引起玻璃体混浊、视网膜出血和脱离而致盲。

大众对近视的误解

1. 有朋友曾经向我反映过一些问题，大学毕业的时候视力还是正常的，毕业后从事室内设计，一次聚会的时候跟我聊了下，说工作没几个月，现在看东西有点模糊了，而且有时候会头晕眼胀什么的。真性近视除了视物模糊之外，应该没有其他伴随症状的，所以我怀疑我朋友是假性近视。所谓假性近视，是相对真正近视而言的。前面说过，真性近视的眼球前后轴变长，平行光线经过眼球屈光系统后焦点落在视网膜前方，所以会引起视物模糊。但假性近视则是看近物的距离过小或者时间过长，造成眼部肌肉的持续性收缩，引起调节功能的问题（紧张或痉挛），从而造成望远物的时候，眼睛无法快速的调节焦点而出现视物模糊且有头晕眼胀等症状。这种情况下眼球还没发生器质性病变，正常生理结构还没有被破坏，只要注意休息，还有适当使用药物或者理疗是可以恢复的。但是如果没搞清楚就去佩戴近视眼镜，效果可能适得其反，眼睛不但无法解除调节痉挛，除了会感到不舒服，还有可能发展成真性近视。所以当发现眼部不适的时候，最好咨询专业眼科医生或者到专业的视光门诊就医。部分眼镜店为了追求利益，反正你看不清就给配个眼镜就当解决问题了。



□假性近视和真性近视（眼轴变长）示意图

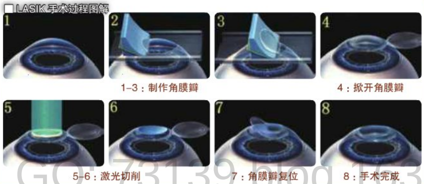
2. 现在比较关注眼睛保护这方面的只有部分中小学、在校的青少年儿童以及其家长，而大众普遍认为当身体长到一定程度就定型了，所以也就没几个人离开学校后还会有做眼保健操的习惯了。上面我朋友的例子就是很好的证明。就近视问题而言，根本不存在所谓的视力定型后无须保护之说。而各位正在戴眼镜的朋友们，不管是纤维镜片还是玻璃镜片。学生的话最好半年复查一次，更换符合度数的眼镜，25岁以上两年复查一次也没问题。

关于激光矫视的问题

按照国际标准，目前的手术术式针对角膜、晶体、巩膜三个部位进行，而具体做法共有13种。当然这里不是专业的医学杂志，具体就不详细叙述了。目前应用较广的是准分子激光角膜原位磨镶术（LASIK）以及准分子激光上皮瓣下角膜磨镶术（LASEK），前者正逐渐被超薄LASIK所取代。简单来概括手术原理，就是先在削开一层角膜制作成角膜瓣，然后利用激光切削角膜以改变屈光角度然后把角膜瓣复位。LASIK跟LASEK手术原理及过程大致一样，区别只是在处理角膜的方式。

其实近年来不断有朋友向我咨询关于准分子激光手术的可行性以及安全性等问题，而我首先说的都是必要性，纠正屈光单用镜片就可以解决了，而准分子激光不过是锦上添花，除非你现在满足手术适应症、极度不愿意戴眼镜且拥有10余万空闲资金的话，那手术是个不错的选择。而看过上面关于手术方式的简单介绍，各位不难看出手术原理都是大同小异，而关键是因科技的发展而不断更新换代的手术设备，目前国内由于设备的改进，手术的成功率跟安全性都有了很大的改进。但任何手术都有风险，近视眼激光手术也不能完全避免并发症。没有医生会向患者100%保证手术的成功或者术后绝对没有并发症的，而激光切削角膜是个不可逆的过程，术后最常见的并发症就是过度矫正或矫正不足，而补救方法只有进行二次手术。术后严格用药和定期复查也是重要环节，部分患者手术后效果不理想或出现并发症，就是因为没有严格按照医嘱用药和复查所致。而近日，台湾著名眼科医生蔡瑞芳认为激光近视矫正手术有严重后遗症而宣布停止激光近视矫正手术，关于该手术的安全性再次成为公众焦点。所以各位在考虑做手术之前请三思而后行。希望大家看完本期后会重新审视下自己对于视力的态度。老土的说句：“游戏需适度，适时按下暂停键吧。”

□LASIK手术过程图解



More，GO：73139.blog.163.com

※ 本栏目特约顾问不动明皇，既是一名游戏玩家也是咱们UCG的老读者。中医学毕业，现任职于某医院的创伤骨外科，能利用各种资源为我们提供全面的健康指南。

风林火山VS

主持人 evilpig

2012年不愧是格斗游戏年，年初就有多款劲作相继发售。紧随其后还有各类新血注入，最近《罪恶装备XX ∧ CORE PLUS》、美少女格斗《AQUAPAZZA》也宣布了登陆家用机平台的消息，这场格斗家的饕餮盛宴可谓越来越丰盛了。栏目风林火山VS的创立就是为了顺应大潮，在这里玩家可以找到最新的格斗游戏资讯以及最实用的游戏心得，请大家多多关注。

“《苍翼默示录》系列”首次参战GODSGARDEN 5# 女子选手醒目！



早前，著名家用机平台格斗比赛神之花园（GODSGARDEN）在日本举行，本届神之花园选择了时下深受年轻玩家乃至女性玩家喜爱的《苍翼默示录》系列作为比赛项目，这也是“《苍翼默示录》系列”首次成为神之花园的比赛项目。本次比赛可谓高手云集，参加选手全部是一等一的猛者，比如2010年斗剧BBCS项目冠军，使用TAOKAKA并被广大玩家称作猫神的辻川、使用TSUBAKI力压群雄取得2011年斗剧BBCS2冠军的コナン，诸如传说TAGER之称的アキラ以及著名ARAKUNE使ソウジ等一众名气与实力兼备的玩家都参加了本次的比赛。最终，猫神辻川以几乎全胜的战绩力压各路好手摘取了本次比赛的桂冠。



■冠军决定战：辻川（左/TAOKAKA）VS客（右/CARL）。

另外，本次比赛中还专门分设了女性玩家专用比赛Ladies Tournament，而且参加人数多达24人之多，《苍翼默示录》在女性格斗家间的受欢迎程度可见一斑。与男子组的激烈厮杀相比，女子组的比赛要显得相对和气得多，但即便如此，女子组选手的实力却丝毫不亚于男子组选手。无独有偶，取得女子组冠军的きずぎさう也是一名TAOKAKA使，众所周知TAOKAKA属于操作较难的一名角色，但きずぎさう不但能熟练操作，而且各种高端技巧也十分娴熟，实在让不少男性玩家自愧不如。



◀腼腆的きずぎさう妹子用实力表明格斗游戏并非只属于热血男儿。

★关于神之花园

神之花园是近年日本十分有名的格斗游戏大会，大会以“《街头霸王Ⅳ》系列”、“《铁拳》系列”、“《苍翼默示录》系列”等众多时下日本流行的格斗游戏系列最新作作为比赛项目。值得一提的是，神之花园使用的是家用机平台而非街机平台，因而得到了不少家用机周边厂商的冠名支持而蓬勃发展。神之花园其中一个最大的亮点是活动的全程会在Ustream、niconico等著名视频门户站进行直播，使世界的爱好者们都能一同感受现场的紧张气氛。本次神之花园5#已经是第6届神之花园比赛（先前曾举办名为神之花园2.5的比赛），而且在没有大赛期间也经常在网上直播名为“颜TV”的直播比赛，邀请不同游戏的各路好手彼此间进行网战，使人们关注的热度得以保持。

怒拳释放——铁拳降临3DS

《铁拳3D》早在去年E3已经被公布，而读者拿到本期的杂志游戏就已经开卖，从公布的情报来看，以《铁拳6 血统叛乱》作为蓝本的本作可谓诚意十足，在此之前《死或生 次元》、《超级街头霸王3D》等格斗游戏就已经获得不少玩家的好评，相信本次《铁拳3D》也不会令广大玩家失望。

看点一 海量参战人数以及来自《铁拳TT2》的年轻版三岛平八。

虽然作为一款掌机游戏，但本作的实际可用角色可谓毫不马虎，参战角色总数达到了41人，实在十分厚道。其中，还包含来自《铁拳TT2》的年轻版三岛平八，要知道《铁拳TT2》现在只有街机版，也就是说，本作是玩家最早可以接触到年轻版平八的一部作品，想要尝鲜的系列粉丝不容错过。





▲本作原汁原味地还原了《铁拳TT2》的年轻平八，比如这招“封杀阵·爆碎拳”就是来自《铁拳TT2》的全新招式。



看点二 全程60帧的流畅画面，同捆3D CG电影带来的震撼体验

游戏号称无论开启或关闭3D都能全程保持60帧的流畅稳定画面，要知道流畅的画面对于一款格斗游戏来说尤为重要。另外，游戏与之前PS3平台发售的《铁拳TT HD》一样，同捆《铁拳 血之复仇》的CG电影，在裸眼3D的支持下观赏绝美的CG电影无疑是一种特别的享受。



看点三 活用触摸屏的简易出招操作

本作活用了3DS触摸屏的操作，设定好对应的招式后即可点击触摸屏出招，十分简便。而且，除了触摸屏外，玩家还可以将L、R键设定为SHIFT键，只要按住SHIFT键再按A、B、X、Y也能像触摸屏一样简易出招，可谓新手福音。







看点四 挑战世界的铁匠，向高段位迈进！

游戏除支持面联外，还支持Wi-Fi进行网络对战，而且设有系列玩家熟悉段位系统，为提高段位打败挡在面前的各个敌人吧！



近日，在街机娱乐展AOU2012上，ARC System Works公布了著名格斗游戏《罪恶装备》系列的街机最新续作《罪恶装备XX Λ CORE PLUS》（暂定名）。

本作是于2008年，在PS2、PSP平台发售的《GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS》的街机逆移植版本，但从官方附上暂定名可以推断本作应该不是单纯的移植，很有可能追加新的要素。

另外，为迎合街机版的推出，本作也将在PSN、Xbox Live放出下载版游戏，增加玩家所期待的联机对战功能，但发售时间和价格未定，请留意本刊的后续报道。



前版本两大注目角色基本分析

自《超级街头霸王Ⅳ》的AE版（Arcade Edition）推出后，阴、阳兄弟依靠各种强大得令人发指的技一举登上了前3强的位置，再加上各著名玩家纷纷转投阴阳，不少玩家也跟风改练，强大的角色性能让这部分玩家尝到不少的甜头。而最新的AE 2012版已放出有一段时间，阴阳不出所料被大幅调整，调整后的阴阳兄弟玩法调整较大，下文将针对调整后的阴阳进行基本的分析。



阴 Yun

●即使普通技被大幅削弱，近距离的爆发力仍是顶级！

由于2HK→5HK的TC3可以用幻影阵取消，这样可以以此来追一部分44性能不好的角色起身，具体操作为压制对手时2LP→2（LP+HK）同按，这样攻击命中/被防时为2LP→2LP的连携，但当对手以44躲避时，2LP就会挥空，后面的2HK就能追击对手，之后按5HK形成TC3，必杀槽满时还可以带入幻影阵，这样一来对手在阴近身时倒地会感到巨大的压力，但需要注意，如果对手是诸如春丽等44性能十分优秀的角色，这样的战术将难以使用。另一个细微的强化点是，5LK被防后会有1F的有利，靠近后以5LK作为小技开路性能不错，在之后用2LP或2MP打对手乱动或插入指令投都是不错的选择。



▲由于近身爆发力依然存在，如何靠近成为阴的主要课题。



▲5LK→5LK的连携能给予对手防御的意识，这时使用指令投命中率颇高。



阳 Yang

●雷击蹴着地硬直增加2F，重新构筑的立回结构

对阳影响最大的改动莫过于核心技能雷击蹴的着地硬直增加，这意味着雷击蹴必须击中对手的足部位置才能避免破绽，说对使用者的操作要求也大大提高了。也正是由于硬直的增加，被对手用SA防御后确反的几率也大幅提高，因此要养成雷击蹴确定被SA后就44后退的习惯，除了是为了避免被SA二段击中外，这样往往能使对手的SA空挥，这就是玩家反击的绝佳时机。

另外，弱穿弓腿现在EXSA后66有4F的不利，也就是说现在的即使有2格能量槽，弱穿弓腿摸奖后66继续压制的方法不再受用了，因为4F足以被几乎所有的角色确反，因此请谨慎使用。



▲弱白虎双掌打的足部无敌被删除，现在基本只能作为佯攻使用。



▲虽然EX前方转身的对投无敌被删除，但用来击溃对手的下蹲拆投依旧是个不错的选择。

游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

02.04 Namco Bandai 集团发布9月期财报，运营利润同比大幅提高近一倍，全年目标上调。同时 Namco Bandai 将会把集团旗下的50多种会员服务统一为单一的会员服务，由 NBGI 负责。

02.10 《XboxWorld》杂志的传闻称次世代 Xbox 将采用类似于 Wii U 的平板电脑式控制器，其造型更接近于 PSV，主机价格可能高达399英镑。

02.10 NBGI 宣布成立"Bandai Namco Studio"，集合各大游戏制作团队，总人数约1000人。

02.11 据报道《烈火战车》开发商吃睡玩工作室已裁员8人，创始人 David Jaffe 离职，他将会在圣地亚哥创办一家新工作室。

02.11 美国艺术与互动科学学会的"互动成就奖"颁奖礼召开，《上古卷轴 V 天际》成为最大赢家。

02.15 Capcom 公布《生化危机6》详情，确认该作发生在2013年，以虚构的中国沿海城市兰祥为背景。

02.16 育碧宣布上财季利润强劲增长，《刺客信条 启示录》销量逼近700万，《刺客信条 III》确定将于2012年10月30日发售。

02.16 任天堂股价跌破1万日元，分析家认为无法适应新商业模式是任天堂失去投资者信心的主要原因。

INFO 新闻短波

任天堂股价跌破1万日元

2月16日，任天堂的股价跌破1万日元心理价位，这是该公司7年来股价首次跌破1万日元。日本《产经新闻》评论说："游戏市场正在进化，任天堂似乎无法摆脱对马里奥形象的依赖，无法适应新的商业模式。"

《恶魔战士》新作?

Capcom 最近注册了经典格斗游戏《恶魔战士》(Darkstalkers)的新商标，此前小野义德曾在圣地亚哥漫画展上表示"《恶魔战士》系列"尚未结束。

《生化危机6》故事背景详情公开





继不久前公布了《生化危机6》的首个预告片之后，近日 Capcom 公布了本作的详情。此前在预告片中出现的中国城市确定为虚构的沿海城市"兰祥(Lanshiang)"，游戏故事发生在2013年。虽然是虚构的城市，Capcom 表示为了表现真实的氛围，他们到某个城市进行了深入的考察研究，虽然并未说明是哪座城市，不过从预告片来看，应该是以香港为参照。

Capcom 表示，本作将会有丧尸出现，但他们与过去《生化危机》中的丧尸不同，他们会奔跑、跳跃和使用武器。预告片中出现的球根状怪物叫做 J'avo，在塞尔维亚语中是"恶魔"的意思。在《生化危机6》事件的6个月前，J'avo 首次在东欧冲突地区出现。这种怪物具有某些人类的特征，比如听得懂人类语言、会组队攻击以及使用武器。对于玩家来说，J'avo 最难对付的地方在于它们在受伤后会自动复原，如果它受到严重创伤就会变异，受伤的身体部位会变成不同的形态，玩家必须采取不同的战术对付变异后的 J'avo。

制作人小林裕幸表示，本作既有《生化危机4》之后的动作与节奏，又有过去的恐怖氛围营造。而在画面风格上，本作试图在画面中呈现更丰富的色彩。至于本作的操作，正如预告片所示，玩家可以一边移动一边射击，近战系统也全面强化。

Namco Bandai 业绩大增，PS3为主力



Namco Bandai 集团近日公布了本财年前三个季度(2011年4月1日至12月31日)的财务报告。这9个月的时间里，集团总销售收入为3234亿日元，比上财年同期的2880亿日元大幅提升。运营利润更是从166.16亿日元大幅提高到307.83亿日元。由于业绩表现出色，Namco Bandai 已经将全年销售额预期从4200亿日元上调到4400亿日元。运营利润预计为315亿日元，远高于之前预期的250亿日元。

在 Namco Bandai 的游戏业务方面，期间在日本地区表现最出色的是《无尽传说》，该作销量已经超过76万套。PS3与 PSP 游戏为 Namco Bandai 带来了最丰厚的收入，PS3游戏总销量为392.8万套，共14款游戏；PSP 游戏共15款，总销量280.4万套。其次分别为 NDS(14款，共215.1万套)、Wii(7款，共170.4万套)、X360(14款，153.9万套)以及3DS(9款，共127.1万套)。

另外，Namco Bandai 表示将启动"Namco Bandai ID"会员服务，该服务是将集团旗下的各种会员服务整合为一个统一的账号。目前 Namco Bandai 集团旗下有50多种不同的会员服务，涵盖网络视频点播、玩具连锁店会员等。今后这些服务都将统一为单个的"Namco Bandai ID"，而该统一会员服务是由 Namco Bandai 旗下游戏部门 NBGI 负责。今后该会员服务也会应用于 NBGI 的下载内容，会员可获得一些免费内容。Namco Bandai 预计到下个财年底，该会员服务将会有超过1000万会员，未来三年内增加到3000万。

Bandai Namco 工作室诞生!

NBGI 于2月10日宣布成立"Bandai Namco Studio"，该工作室是将 NBGI 旗下的《铁拳》、《灵魂能力》、《传说》、《高达》等开发团队聚集在一起，形成的大型游戏工作室，员工数量约1000人。NBGI 表示此举将提高其游戏开发效率，并激发创意，同时提高开发团队的技能。Bandai Namco 工作室将于4月2日正式成立。

39.blog.163.com

次世代Xbox手柄酷似PSV?

据《XboxWorld》杂志的传闻，次世代 Xbox 将会采用类似于 Wii U 的平板电脑式控制器，但是在造型与尺寸上将会更接近于 PSV。据传，次世代 Xbox 的这种掌机式手柄使用了高清屏幕，同时也有传统的 X360 按键和摇杆。传闻中说，次世代 Xbox 仍然会使用 Kinect 的体感操作方式，而掌机式手柄是其第二重要的控制器，在看电视的时候也可以当遥控器使用，或者用于浏览网页，而在玩游戏的时候，也可以像 Wii U 一样利用掌中屏幕与电视屏幕联动。

次世代 Xbox 应该性能不低，如果再加上这样一个掌机式手柄，价格肯定更高。《XboxWorld》的传闻称其售价将会高达 399 英镑。报道中说："微软在 CPU 和 GPU 方面将会趋于保守，而在改变游戏方式方面却非常大胆，它绝不便宜。"


■《XboxWorld》杂志中的概念图。

互动成就奖揭晓，《上古卷轴V》夺冠

每年一度的"互动成就奖"在性质上相当于游戏业的奥斯卡，与奥斯卡一样都是学院级的奖项，比较有学术色彩。今年的第 15 届互动成就奖在拉斯维加斯的 DICE 峰会期间举办，是由美国艺术与互动科学学会的 2 万名成员评选出来的权威大奖，代表了游戏业界的专业意见。



今年互动成就奖的最大赢家是《上古卷轴 V 天际》，本作总共获得了 5 项大奖，分别是：年度最佳 RPG、最佳剧本、游戏系统杰出成就奖、游戏导演杰出成就奖，以及最重头的年度最佳游戏大奖。另外一个大热门之作是《未知海域 3》，本作获得了动画杰出成就奖、美术指导杰出成就奖和视觉技术杰出成就奖。其他重要奖项得主为：《极限竞速 4》获最佳竞速游戏奖、《小小大星球 2》获最佳家庭游戏奖、《超级马里奥 3D 大陆》获最佳掌机游戏奖、《蝙蝠侠 阿克汉姆城》获最佳冒险游戏奖、《COD 现代战争 3》获最佳动作（含 FPS）游戏奖、《无尽之剑 II》获最佳手机游戏奖。

《死或生5》注重真实化的女性魅力

最近 Team Ninja 的早矢氏洋介接受了媒体的访问，他表示在《死或生 5》中，虽然仍是以女性的魅力为卖点，但是与过去的方向很不一样。他说："我们的游戏中一直有性要素，过去女性角色就一定要有大胸部，要穿着暴露。现在我们正尝试注重于更为真实的女性，包括女性的声音与行为都会更真实。我们希望展示一些更高层次的东西，让我们这一代的成年男士看到之后也会留下深刻印象。"


■《忍者龙剑传 III》附带的《死或生 5》试玩版。

早矢氏洋介说，在板垣伴信时代的 Team Ninja 旧团队是以"性与暴力"这两个主题来开发游戏的，而在他带领下的新团队会探索新方向，更注重能打动玩家的情感层面，而不是只有暴力和廉价的兴奋，他说："我们是为成年人制作能让他们思考的游戏。"此外他还表示很希望与其他格斗游戏合作，实现类似于《街头霸王对铁拳》那样的梦幻对决，他还说《VR 战士》是 3D 游戏的鼻祖，也是他最尊敬的游戏，似乎暗示着希望制作《VR 战士对死或生》。

《烈火战车》工作室大裁员，《战神》制作人离职


■David Jaffe

在《烈火战车》即将发售之时，其开发商"吃睡玩"工作室却发生重大人事变动。据该工作室所在的盐湖城当地媒体报道，《烈火战车》尚未发售，吃睡玩工作室已经开始大裁员，有 8 名重要开发人员离去。目前吃睡玩的员工数量为 26 人。至于这家工作室的未来，报道称今后他们将专注于开发手机游戏，主要面向 iOS 平台。

在吃睡玩离去的开发人员中，包括该公司创始人、"《战神》系列"及"《烈火战车》系列"缔造者 David Jaffe，他本人在自己的微博中说："关于我今后将会开发休闲游戏的传闻是严重的夸大其词。"他表示将会在吃睡玩待到《烈火战车》发售之后再离去，接着他将在圣地亚哥开办一家新工作室。他说："我完全不打算开发《FarmVille》和《愤怒的小鸟》那种游戏。"

吃睡玩工作室虽然是在盐湖城，David Jaffe 本人却是在圣地亚哥办公，他长期通过网络指挥《烈火战车》的游戏制作。他表示现在的游戏规模都太大了，他很怀念每天面对面地与开发团队共同奋战，这是他决定在圣地亚哥开设工作室的主要原因。

INFO 新闻短波

《COD》玩家超 4000 万

Activision 近日表示，"《COD》系列"目前每月的活跃玩家数量超过 4000 万，其中有一半都是来自《现代战争 3》。此外，Activision 的"COD Elite"网络服务已经有 700 万用户，其中 150 万缴纳了年费。

虚幻引擎 4 将登场

Epic Games 副总裁 Mark Rein 近日表示，"虚幻引擎 4"计划于今年末公开，他说："今年底，大家看到虚幻引擎 4 之后将会感到震惊，它将会产生深远的影响。"

《海贼无双》预订超 50 万

NBGI 于 2 月 13 日召开了《海贼无双》制作完成发布会，副社长鹈之泽伸表示，本作在预订阶段已经实现了超过 50 万套的预订量，将为《无双》和 NBGI 的动漫类游戏注入新的活力。



《荒野大救赎 2》开发中?

《荒野大救赎》开发商 Rockstar 圣地亚哥工作室最近在游戏业界网站 Gamasutra 发布了招聘广告，为其某个"开放世界"的新作项目招聘程序员，这意味着《荒野大救赎 2》有可能已经在开发中。

《烈火战车》电影版

据电影新闻网站 Deadline 报道，索尼电影将拍摄《烈火战车》的电影版。索尼电影已经与《恶灵骑士 2》的导演 Brian Taylor 签约，将以 7 位数的酬劳聘请其撰写剧本以及为本片执导。



More, GO: 73130.blog.163.com

育碧业绩强劲，《刺客信条III》10月底发售

育碧公司于2月16日宣布，截至2011年12月31日的第三财季销售收入达6.52亿欧元，同比增长8.8%。期间销量最高的是“《跳舞吧》系列”，总共销售了1300万套，而《刺客信条启示录》销量也有将近700万套。本财年的前三个季度，育碧总销售收入9亿欧元，同比提高4.5%。预计第四财季的销售收入为1.5~1.8亿欧元，全年运营利润预计为4500万~6500万欧元。

育碧表示，下个财年他们将迎来更强劲的增长，尤其是在射击游戏类型上会“强力回归”。

ASSASSIN'S CREED III

预计于下个财年发售的射击类游戏有《孤岛惊魂3》、《战火兄弟连 狂暴四人组》、《幽灵行动 未来战士》和《幽灵行动Online》，其中《孤岛惊魂3》已确定将于2012年9月4日发售。

同时育碧宣布《刺客信条III》将于2012年10月30日发售，育碧首席执行官Yves Guillemot预测本作将创造育碧历史上最强的首发销量。

INFO 新闻短波

SE进军印度

Square Enix近日宣布他们已经在印度开办了分公司，目前正招聘会日语与印度语的员工。

THQ日本结业

由于公司经营困难，THQ日本分公司日前宣布将于2月29日结束运作。

《死亡岛》开发商制作赛车游戏

育碧日前宣布将于春季在PSN/XBLA上推出一款越野赛车游戏《疯狂赛车手》(Mad Riders)，本作是由《死亡岛》开发商Techland制作，收录了45条遍布世界各地的赛道，支持12人在线比赛。



HTC开发PS手机

据传智能手机大厂HTC将于2月27日的巴塞罗那移动通信展期间公开获得“PS认证”的智能手机，从而成为索尼之外第二家推出“PS认证”手机的手机制造商。据称该手机将于2012下半年发售。

《MGS Online》结束运营

Konami宣布《潜龙谍影Online》将于其上线4周年之际结束运营，即2012年6月12日。Konami表示，本作原本的计划是运营3年，但是因为玩家的热情支持，因此延长到4年。

PSV北美首发广告费达5000万美元

在PSV即将于美国上市之际，《纽约时报》对其筹备情况进行了报道。据SCEA硬件营销主管John Koller透露，该主机仅北美地区的广告费就达到了5000万美元，他说：“在营销投资方面(PSV)是我们有史以来最大的一次主机首发。”

在北美，PSV的广告主题是“游戏永不停”(Never Stop Playing)，从电视到网络、户外广告等，几乎涵盖了所有能够触及玩家视野的媒体。负责PSV广告广告运作的Deutsch公司副总裁Jason Elm表



示，这次广告的重点在于那些经常上社交网站以及使用智能手机的人群，所以他们利用Twitter和Facebook做了大量广告。此外他们还在旧金山、洛杉矶、波士顿等大城市设置了大量流动商店，提供PSV实机试玩。而在电视广告中，突出的是PSV的社交性，即通过主机本身强大的无线通信功能，让玩家多玩多人模式。

不过很多分析家对于PSV的前景仍然不看好。市调机构IDC的报告称，掌上游戏机的市场规模将持续萎缩，从2008年至今已经萎缩了一大半。据eMarketer的分析报告，到2015年，将会有42.5%的美国人用手机玩游戏，手机游戏将大量挤占掌机的生存空间。

日本第三方大量取消PSV游戏？

2月15日，日本国际游戏开发者协会(IGDA)代表新清士在《日本经济新闻》网站上发表了一篇分析PSV处境的文章，其中指出游戏阵容不足的问题将在今后长期困扰PSV。新清士在文章中援引某匿名业内人士的话说：“日本的大型开发商们正在取消原本面向PSV的所有项目，改为面向3DS而开发。”

新清士的言论很快引起轩然大波，SCE全球工作室高级副总裁Scott Rohde马上做出回应，他说：“我没有看到那句话，但是那种极端主义的言论一直都有。显然，没有谁敢站在镜头前说所有开发商将注意力从一个平台转移到另一个平台。”他表示这句话显然是夸大其词，就他所知，很多第三方发行商都制定了PSV的长期支持计划。

《小小大星球》卡丁车游戏



美国零售商Future Shop透露，索尼在面向零售商的内部会议“Destination PlayStation”上公布了《小小大星球》的PS3赛车新作——《小小大星球 卡丁车》(LittleBigPlanet Karting)。索尼将为该作推出一个方向盘式Move控制器，同时本作还将支持3D模式。随后索尼确认该作确实在开发中，但并未透露其他细节。

《MGS5》2013年发售？

据《日本证券日报》报道，野村证券预计Konami表现出色，下财年运营利润将会增长24%，达到520亿日元。对于2014财年，即2013年4月至2014年3月，野村证券预测Konami将在此期间推出《潜龙谍影5》。到时Konami的运营利润可进一步增长15%，达到600亿日元。野村证券对Konami看好的主要原因是社交游戏方面，而传统游戏的销售额预计会低于预期。

PSV《零之轨迹 进化版》详情公开

日本Falcom与角川游戏于2月9日举办了“《英雄传说 零之轨迹》



制作发布会”，正式公布了PSV版《英雄传说 零之轨迹》的详情。本作定名为《英雄传说 零之轨迹 进化版》，预定于2012年夏季发售，预约特典为游戏中精选乐曲的音乐CD。

“《轨迹》系列”目前累计销量已经超过145万套，这次PSV的加强版《零之轨迹》是由Falcom与经营角色商品的Chara-ani以及曾开发了《战鼓啪嗒嘭》的Pyramid联手制作。与PSP原版相比，本作最主要的进化之处是主线剧本全部语音化，语音对话总量超过2万句。游戏中的74首乐曲全面重编，主题曲由Falcom jdk乐队的小寺可南子演唱。本作的登场角色多达157名，

THE LEGEND OF HEROES 零の軌跡 Evolution

制作了全新动画，追加了新支线剧本，角色与画面也都根据PSV的性能全面高清化。此外本作还增加了利用PSV新操作特性的迷你游戏。

More, GO: 73130.blog.163.com

"睡犬"复苏，SE发行无间道式新作

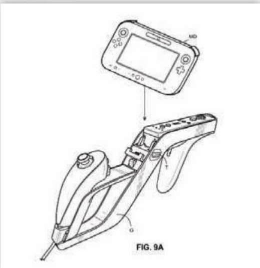


去年，Activision宣布取消United Front开发的《GTA》式游戏《真实犯罪 龙头》，之后不久Square Enix宣布取得该作发行权。但是因为Activision拥有《真实犯罪》的商标权，所以Square Enix将该作更名，并修改了部分游戏内容。如今该作以《Sleeping Dogs》的新名字闪亮登场，预定于今年下半年发售，对应平台为PS3/X360。

《Sleeping Dogs》仍然是以香港为舞台，主角Wai Shen是一位卧底警察，打入黑社会内部寻找犯罪证据。本作强调的是香港动作电影般的战斗系统，有充满电影感的终结技，而且要善于利用场景中的物体，比如电话亭、冰箱门等。



Wii U新专利曝光，屏幕可能3D化/HD化？



最近任天堂Wii U的一份新专利资料在网上出现，据专利描述，Wii U可能会搭载语音识别软件，利用手柄的内置麦克风，进行游戏的语音控制。而且手柄上的麦克风可能不止一个，有可能会通过麦克风阵列实现语音方位的辨别。

专利中也提到了任天堂曾在去年夏季谈到的面部识别功能，利用Wii U手柄的摄像头，可识别玩家脸部的特定部位，并存储在主机的信息库里，此外还可以当视频电话使用。专利图中还有与Wii U手柄搭配使用的枪托，这样在玩FPS游戏时就可以把手柄的屏幕当成瞄准镜。不过最值得注意的是其中提到Wii U的手柄屏幕"可能会有3D显示功能"，而且可能变成高清屏幕。此前业界盛传任天堂将大幅度变更Wii U的设计，而在去年E3上展出后，Wii U的手柄屏幕并未获得很好的反响，因此升级为裸眼3D屏或者高清屏并不是没有可能。

没必要通过电子游戏来讲故事，这是浪费资源、时间与金钱。



《战神》缔造者David Jaffe最近在DICE峰会上发表演讲，他认为游戏不是一个适合讲故事的娱乐媒体，而人们却一直将资源浪费在游戏的叙事方面，他认为20年前游戏就已经偏离正确轨道。

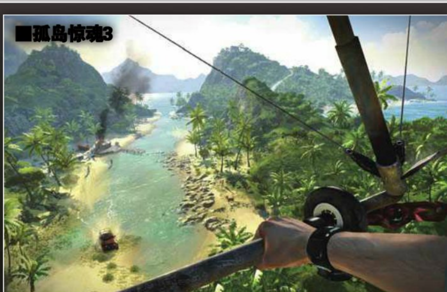
业界声音

有图有真相 SCENE



■终极地带新面貌

小岛秀夫的微博上放出了新川洋司的最新设计草图，应该是《终极地带》中的机体Jehuty的最新设计，看来《终极地带 高清合集》并非简单的高清化？



■孤岛惊魂3

回归海岛的《孤岛惊魂3》画面似乎相当出色，而且还可以像图中那样驾驭滑翔机俯瞰全岛，看来本作会有不少全新玩法。

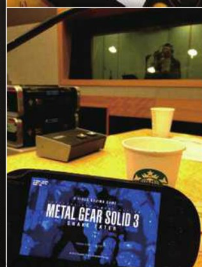


■《MGS HD》PSV版



■铁拳 无限TT2？

这是日本AOU2012街机展的NBGI展台，其中赫然出现了《铁拳 无限TT2》（Tekken Unlimited Tag Tournament 2）的广告横幅，不知道今后的家用机版是否会加入这个新版本的内容呢？



小岛秀夫最近放出了《潜龙谍影 高清合集》在PSV上运行的照片，他还透露本作将会充分利用PSV的新操作方式，比如用划动背部触控区的方式割掉敌人的喉管。

上世纪80年代末，在日本泡沫经济的巅峰期，日企在美国大肆并购，索尼以60亿美元买下哥伦比亚三星电影公司，创下日本最大的海外并购案。加上当时任天堂游戏机在美国的风靡，美国媒体纷纷惊呼日本正在对美国进行经济与文化的双重侵略。索尼的音乐与影视帝国渐具雏形，进入90年代后，从"硬件"向"软件"转型成为索尼的新发展策略。PS作为索尼向数码时代转型的标志，就在这样的时代背景中诞生。

在索尼数字化转型的过程中，游戏数次扮演了救世主的角色。2003年SONY SHOCK爆发，来自SCE的利润帮索尼度过了最艰难的时期，久多良木健被推举为索尼消费电子事业统帅，被视为次期社长的首选对象。9年后，索尼再次面临2200亿日元的巨额亏损。来自SCE的将领再次被当作救星，这次平井一夫完成了久多良木健未竟的理想，成功就任索尼集团社长兼CEO。作为索尼历史上升迁速度最快、最年轻的社长，平井一夫究竟魅力何在？

文 Lancer 美编 NINA



平井一夫：沉船上的新船长

国际视野



▲平井一夫因PSN事件鞠躬致歉。

霍华德·斯金格在平井一夫升职后发表的声明中突出赞誉了他的两个长处，一个是他具有"国际化的视野"，还有一个是"数字化是他的第二天性"。这就是斯金格将平井一夫指定为接班人的理由。

平井一夫毕业于东京国际基督教大学，因为父亲是银行家，他从小就奔波于美日两地，英语说得和日语一样顺溜。大学毕业后他进入了索尼的音乐部门CBS SONY，那时起就认识了在CBS担任新闻部门总裁的斯金格。后来CBS SONY更名为索尼音乐娱乐（日本）公司，平井一夫负责音乐产品的国际营销。在索尼大力开拓北美事业的当时，平井一夫凭借其出色的英文水平与沟通能力而扶摇直上。

1966年平井一夫全家搬到纽约皇后区的一套公寓里，6岁的平井一夫开始上小学一年级。当时平井一夫还不会说英语，所以父母就在他的脖子上挂了3张卡片，上面分别写着三句话："我觉得不舒服"、"请叫我的爸妈来"、"我可以去厕所吗？"这三张卡的正反面分别写着日语和英语，平井一夫的父母告诉他，如果有需要就把卡片给老师看。某日，小平井要上卫生间，就把卡片给老师看，老师摇了摇头，对他说了几句话，可是小平井听不懂。他就回去对他的父母说："这些卡片一点儿也不管用！"后来他才知道上课中途不许上卫生间是老师的规定。那时小平井就深刻认识到英语的重要性。后来英语能力成为平井一夫最骄傲的个人能力之一，大学时代，他的兼职工作是教日本学生英语，以及给丰田公司的叉车等产品翻译说明书。大学毕业后，平井一夫有两个职业选择：汽车业和音乐行业，父亲提议他进入音乐行业，因为"汽车是一个饱和的市场，而软件前途无限"。

平井一夫说，加入CBS SONY的另外一个原因是他以为进入音乐行业后，就能过上他喜欢的"摇滚式生活"。平井一夫在索尼音乐工作近十年后，久多良木健说服时任社长的大贺典雄创立SCE，正式进军游戏业。当时SCE在组织结构上是隶属于索尼音乐部门，于是平井一夫被派往SCEJ的纽约办事处，负责拓展其国际事业。之后不久索尼在加州福斯特城建立了SCEA，由平井一夫挑起大梁。

进入索尼后，平井一夫并没有过上摇滚式生活。每天早上，他会在上班出门之前两个小时起床。第一个小时用来读电子邮件、上网、看新闻，接着自己做早餐。第二个小时用来刮胡子和整理着装。平井一夫是一个严格按照日常时程安排工作与生活的人，一旦时程被打乱，就会"陷入慌乱"。在SCEA总部工作期间，他每天都把车停在相同的位置，至今他偶尔到SCEA总部出差时，仍然会把车停在当年的位置。太有规律的生活让他的体重一度飙升到85公斤，后来他用饮食瘦身法减掉了20公斤。

比起梦想家久多良木健，讲究规律生活的平井一夫更注重现实主义。2006年11月30日，他在PS3发售后不久被提升为SCEI社长，久多良木健因招致PS3巨额亏损而被董事会架空，平井一夫逐步获得实权。此后他大胆卖掉了久多良木健主导投资数十亿美元的CELL事业，用他的务实精神收拾各种烂摊子。平井一夫认为，索

More, GO: 73139.blog.163.com

尼的危机之源是过于坚持独有的技术规格。索尼的硬件工程师们总是在怀念美好的过去，怀念消费电子行业惟索尼马首是瞻的年代，总是试图确立新的规格标准引领业界方向，却从未意识到在数字时代里，仍沉醉在电子时代的索尼已失去技术优势，失去了引领业界的能力。于是索尼因坚持ATRAC音频格式而在MP3市场上败走麦城，由Walkman建立起来的数十年基业几乎毁于一旦；索尼电视部门因坚持特丽珑技术而错失LCD发展良机，最终被三星、夏普等对手夺去电视机市场的主动权，电视机业务正在成为索尼最大的亏损源；蓝光之战是索尼十几年来在格式之战上少有的胜利，其代价却是牺牲PS3，将SCE推入连续6年亏损的深渊。平井一夫上台后首先破除了SCE对独家技术标准的坚持，PSV作为他在位期间研发的首部新主机，采用了全新的研发体制，软件开发人员在项目初期就参与决策，从主机的硬件架构到处理器，都采用当前智能手机的现成主流技术，不再巨资开发自己的核心技术。因而能将售价成功控制到250美元以内，并实现良好的游戏开发环境。他还将严格的成本控制落实到最小的细节，比如PS3薄型机取消蜘蛛侠字体就是为了节省特殊生产工艺相关的成本。

斯金格说："平井一夫能在作出改变的同时不激化矛盾、不增加忧虑，他能以共同的目标将人们团结起来——当大家说的是相同的语言时，这会容易得多。"消费电子行业的西盛东衰趋势明显，当年董事会推举斯金格为CEO就是为了引入西方经营思维，但他在位的7年却与索尼的日本老将们冲突不断，改革的意志总是因为中间的种种阻挠而无法执行。平井一夫则是一个有西方思维的日本人，且处事圆滑，对于如何与索尼的顽固派打交道经验丰富——毕竟他曾跟随索尼顽固派名将久多良木健十几年。

现实主义

平井一夫成为索尼CEO之后的首要任务不在于游戏事业，而是拯救电视机部门。

本财年索尼电视机部门预计亏损1750亿日元，占集团总亏损额的80%。平井一夫从2011年开始掌管索尼的整个消费电子事业，那时他才发现电视机部门的危机远甚于PS3。他对《华尔街日报》说："我本以为盘活PS业务已经是我职业生涯中最大的挑战，没想到问题一个接一个的来……"

平井一夫的目标是在下个财年将电视机部门的亏损减少一半，两年后扭亏为盈。为了节省成本，他卖掉了索尼与三星合资成立的液晶面板工厂。去年底，他要求电视机部门将年销售4000万台电视机的目标减少到2000万，即便这可能意味着大规模裁员。

电视机行业利润微薄，而随着日元汇率的持续高企，日企本来保有的微薄利润变成了巨额亏损。本财年松下电视业务亏损额预计将高达4200亿日元，东芝预计为450亿日元。三星、LG等韩系企业因为韩元的走低而趁势扩张市场份额。为提升电视机的产品利润，索尼从2010年开始大力鼓吹3D概念，但是因节目供应不足以及用户欣赏习惯等问题，目前3D电视进退两难。进入2012年后，电视机行业开始劲吹智能之风，在CES2012期间，所有电视机厂商都在宣传自己的智能电视。苹果iTV的传闻让整个电视机行业的神经高度紧绷，人们相信智能电视将会是电视机行业颠覆性的革命，平井一夫于此时被提拔为索尼CEO，与这样的行业背景有莫大的关联。在平井一夫升职消息发布前数日，索尼宣布将PSN更名为SEN（Sony Entertainment Network），筹备多年的网络化转型由此正式启动。

自从2009年斯金格对索尼集团进行彻底的机构改革，平井一夫成为其手下"四个火枪手"之一，斯金格为其赋予的角色是"索尼网络事业领头人"，索尼集团旗下凡与网络沾边的产品均划归到"网络化产品与服务事业群"旗下，由平井一夫掌管。斯金格自从就任索尼CEO以来，就提出"以附加内容提升硬件产品价值"，希望用索尼在娱乐业的优势为其硬件产品带来额外的价值。简而言之就是打造类似于iTunes的网络服务，对应索尼出品所有可网络化的产品，使其在用户体验与内容丰富度方面均超越对手。PSN是索尼发展最快、规模最大、用户最活跃而且正在实现盈利的网络服务，因而理所当然成为索尼网络计划的基石，而这正是平井一夫成为索尼网络事业领头人的资本。

30多年前，乔布斯创办苹果时，将索尼作为学习目标。现在平井一夫正尽其所能模仿乔布斯之道。2011年8月，平井一夫指挥成立了"总合UX"（UX即"用户体验"的缩写）部门，全面指导数码相机、电视、游戏机、VAIO电脑和各种影音产品的用户体验设计，目标是像苹果一样使各产品有简洁而统一的用户体验，同时改变索尼各产品部门各自为政的无序状态。总合UX部门成立后，索尼集团内部大量同类同质的产品项目被取消，设计团队集中攻克几个主要项目。SEN将会是这些产品的内容之源。在智能手机、平板电脑之后，电视机将成为融入网络的下一个重要领域。去年索尼率先宣布加盟Google TV，索尼生产的首批Google TV上市后，虽然备受恶评，却成为索尼电视机部门最畅销的机型。下一步索尼将把SEN融入其智能电视，利用其已有的内容储备与用户基础提升其智能电视的价值，这是索尼与三星、松下等老对手相比最大的优势。在不久的将来，索尼的智能电视也许能直接玩PS3游戏，并与PS3玩家通过SEN进行网战。当内置强大游戏功能的智能电视得到普及，游戏机作为一种物理实体或许会退出历史舞台，从此成为一种看不见的软件平台，继续存在于网络和电视之中，并通过云计算技术继续进化。

苹果iTV的设计可能在很大程度上决定未来智能电视的用户体验标准。据传闻，iTV可能采用类似于Kinect的操作方式，将体感与语音指令结合，用动作感应取代iPad的触控操作，用语音取代屏幕软键盘的文字输入，便于内容的搜索。在智能电视中使用强大的处理器也是必然趋势，游戏是AppStore最重要的应用，也将成为未来智能电视的重要内置功能。正如智能手机普及后，触摸屏游戏成为主流。当体感操作的智能电视普及后，体感游戏将更为主流化。索尼对摄像头游戏有十几年的技术研究，理应将其应用于智能电视的操作界面。

2月3日，平井一夫在索尼的季度财报会上说，索尼的目标是成为相机与游戏领域的"NO.1"。SCE在索尼集团内部的核心地位更加巩固。鉴于SEN对索尼未来的重要性，索尼对SCE的政策倾斜已成必然。索尼集团被不少行业内人士认为是正在沉没的大和号战舰，不管是谁继续当船长，结果同样是沉入海底。正如几年前SCE被视为正在沉没的战舰，而如今它在平井一夫的改造下正走向盈利。索尼雄霸天下的好景难再，PS一统江湖的时代已逝，如今平井一夫的目标仅仅是"盈利"二字。曾以"Dream"为口号的索尼不再做梦，现实的平井一夫将带领索尼回归务实之路。索尼新口号"make.believe"代表"让想像变成现实"，中间的点代表"想像与现实的交汇点"——也许这个交汇点就是平井一夫。



More_GC 2010 blog.163.com

纱迦视点



吐槽SEN

最近微博上有业内征集 PSN 和 Xbox LIVE 的优缺点比较，笔者一时手痒就写了点东西发了过去，结果还中了 1600 点 MSP，看来是被专家认可了。虽然本人是个成就犯，但平时 PS3 也玩得不少，单是两个《白骑士》加起来就有 2000 小时，所以自认算是对 PSN 和 Xbox LIVE 都很了解的。如今 PSN 改名为 SEN，忍不住就想说点什么。

说到 PSN 的最大优点，相信很多人都认为是免费，这一点应该是无可争议的。但应当看到的是 PSN 免费的背后，是各种不给力的服务。不少国内玩家只接触过 PSN 而没有接触过 Xbox LIVE，加上平时联机只和自己的好友联，所以对 PSN 的种种缺陷并不是很在意。笔者当年玩《白骑士物语》初代的时候，也是抱着一样的心理，上千小时不知不觉就过去了。但等到 2 代推出之后，由于主战场已经转移到 X360 上，两相比较之下立刻就觉得 PSN 的这些缺点有些不能忍受了。

要说 PSN 的缺点，那是真不少，这里只说几条主要的。一是各种慢，如奖杯更新慢、好友列表慢、游戏更新慢；二是没有好友派对功能，也不能跨游戏聊天；三是不够稳定、经常无故登出；四是各服内容经常不同步、不通用。这些缺点都是相对于 Xbox LIVE 而言的，作为地位同等的竞争对手，要求 PSN 解决这些问题并不算强人所难。所以呢，虽说 PSN 的免费是优点，但如果硬要说因为免费所以战翻 Xbox LIVE，这个就有点扯，毕竟两家提供的用户体验不能比。

> “在 PSN 改名为 SEN 之际，个人希望 SCE 在 SEN 时代能够更务实一点。”

可能有些人会说，既然 PSN 有这么多缺点，为何国内还是有这么多人选择 PS3 呢？个中原因比较复杂，除了上面说的几点之外，主要还是因为国内的网络情况太复杂，每个城市都有好多种网络，不能一概而论。笔者就曾收到读者来信说，他那里的地方网络用 PSN 比 Xbox LIVE 更流畅。另外免费的吸引力也不能小看，因为免费，可以省去很多手续，从而大大降低门槛。以学生为例，如果要玩 X360 联机，就要购买金会员。但由于此服务未在国内开展，因此只能被 JS 各种痛宰。如果玩 PS3 的话，则完全不存在这个问题，接上网线就能玩。

虽然一直以来都有 PS3 玩家表示“宁愿交钱换来更好的网络服务”，但是如今看来就算是 SEN 也改变不了这一现状。在 PSN 改名为 SEN 之际，个人希望 SCE 在 SEN 时代能够更务实一点，上面说的 4 个缺点都是急需改进的地方，如果能解决的话那真是功德无量。像 HOME 这种乏人问津的项目，有精力去维护，还不如赶紧解决类似在 PS3 上无法浏览 PSV 奖杯这么简单又关键的问题。当然网络安全也是很重要的，再来一次去年的黑客事件，SEN 就真“神”了。

《生化危机》是什么类型的游戏？

最近在玩《生化危机 启示录》的突袭模式，刷到了一把有个六个配件槽的超强冲锋枪，插好各种强大插件，用 BP 把弹药携带量提升到最高，于是我顿时发现自己成了无敌的存在，一般敌人对着弱点一阵短射就立刻解决掉，碰上谵亡者和滴蚀者瑞秋这类皮粗肉厚的家伙也不要紧，按死射击键一通猛射，照样能令对方吃不了兜着走。爽归爽，多玩了两回，我就禁不住开始厌倦了，同时心里的某个疑问也随着自己的游戏体验变得越来越无法忽视。

> “《生化危机》系列”已经摆脱了过去那种因为技术限制而产生的生硬操作模式，开始一点点地向着主流射击游戏靠拢，只是，他们到底要在这条路上走多远？

盖上 3DS，我禁不住要问自己，到底《生化危机》是什么类型的游戏？

曾经，这个问题很好回答，《生化危机》是个恐怖题材的动作冒险游戏，这个答案在第三作时可能还要加上一个“有穿着性感服装女主角”的前缀，但游戏的本质是不会变的。

稀饭视点



可是这个说法在系列近几代的作品身上渐渐地行不通了，角色们的枪法越来越精准，身手也变得越来越惊人，从只能架个动作划匕首变成了一拳就可以打飞猎杀者的超人，一般僵尸不要说威胁他们，连当个枪靶子都嫌动作太慢。

尽管如此，我个人还是对这种改变持肯定态度的，市场在变，玩家的口味要求也在变，游戏制作必须跟上脚步，把怀旧当成抗拒改变的理由可不明智。许多和《生化危机》同期诞生的游戏早就日渐衰落，或干脆就没听过任何新作的消息，而《生化危机》却还活得好好的，这就足以说明问题了。

可是，有一个问题仍然没有改变，或者说，其实自这个系列从三上真司手里转移到 Capcom 其他制作人手上后，这个问题一直都存在着。“《生化危机》系列”已经摆脱了过去那种因为技术限制而产生的生硬操作模式，开始一点点地向着主流射击游戏靠拢，只是，他们到底要在这条路上走多远？

这个问题目前根本没有答案，在日系游戏的领域中，第一人称射击游戏约等于没有，第三人称射击游戏中，Capcom 其实已经走在了最前沿，但是《失落的星球》和《暗黑虚空》的尝试都算不上成功，相比起来，似乎倒是稳步改变风格的《生化危机》更有成功的希望。

可是没有前人参考，也没有能够效仿的对象，《生化危机》不能变成下一款《征服》或是《暗影诅咒》，更何况还有欧美的同类题材游戏《求生之路》珠玉在前，似乎这个系列再怎么变，也无法做出一个独有的新风格来。



这也是《生化危机 6》预告片给我的最大感触，这款系列的新作毫无疑问是充满吸引力的，但是三条故事线带着三种似乎侧重点完全不一样的战斗风格，某种程度上也体现出了 Capcom 的迷茫和试探市场反应的目的。

《生化危机》是什么类型的游戏？最需要回答这个问题的并不是玩家，只能是 Capcom 自己。

PlayStation®
游戏专页

游戏追加是令游戏画龙点睛的重要部分，我们特别为你推荐 PS Store 的最新追加内容，包括：《FINAL FANTASY XⅢ-2》（最终幻想 XⅢ-2）Opponent: Lightning & Amodar 追加角色，只要击败 Lightning 和 Amodar，就可入手 Ravage 和 Commander 并加入你的阵营；更有大家期待已久的《MOBILE SUIT GUNDAM EXTREME VS.》（机动战士高达 EXTREME VS.）Hi-ν、Zeong 及 Freedom 最新机体！除此之外，还有《UNCHARTED 3: Drake's Deception™》的不同角色外观包及《真·三国无双 6》及《猛将传》的最新剧本及桌布追加等你下载，万勿错过！

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

PS Vita新作试玩会

PlayStation 日前公布了 2 月即将推出的 PS Vita 游戏，并于 PS Vita 香港区 3G 服务的指定合作伙伴 one2free 的旺角区分店举行记者会，期间重点推介多款 PS Vita 全新作品，例如讲述飘浮少女的《Gravity Rush 重力异想世界（中文版）》、水墨画风的横向动作游戏《SUMIONI（墨鬼）》、PSN 独家下载的《Escape Plan》及活用 AR 技术、可将玩家样子拍入游戏角色的《Reality Fighters（亚洲英文版）》；此外，深受玩家欢迎的足球游戏《EA SPORTS FIFA Football》亦首次登陆 PS Vita，全部游戏均于 2 月发售。



PS Home麻将袭击！

PS Home 的最新个人空间"麻将接龙"，带来麻雀的新玩法"麻将袭击"！



这是一个让你将台面上相同的麻将牌配对的接龙配对游戏。你可以在多人游玩模式中跟好友对战，或是跟好友在协力模式中尽可能地获得高分！所有游玩模式都有线上排行榜，你可以跟其他玩家一较高下！在赢得胜利或达成特定条件之后，你还可以收集到不同种类的"麻将毛衣"。来体验"麻将袭击"并游玩各种不同的游戏模式吧！

《STREET FIGHTER X TEKKEN》中英文合版 3月发售

期待已久的《STREET FIGHTER X TEKKEN》（街头霸王对铁拳）中英文合版，之前宣布将于 3 月 6 日推出，最新消息是香港将会推出多款同捆装，其中首选亚洲特别版，售价港币 488 元，包括游戏、原声碟、招式卡套组、GEM SYSTEM 套装包，还有亚洲独家的制作人 Q 版摇头娃娃（小野义德及原田胜弘各一），FANS 必备。另外还推出多款特别版手柄套装，详情可到官网看看。http://asia.playstation.com/hk/chs



商品名称：PS3™《STREET FIGHTER X TEKKEN》中英文合版

亚洲特别版同捆内容物





发售预定日：2012 年 3 月 6 日（周二）丨 建议零售价：HK$ 488
PS3™ 游戏《STREET FIGHTER X TEKKEN》
中英文合版 x1
角色招式卡套装 x1
制作人摇头娃娃 x2（制作人小野义德 & 原田胜弘各一）
原声带（共 46 首曲目）x1
特殊完整下载卡 Special Complete Pack x1
特别宝石包 3 个 1 组。内含全套 39 个全部角色都能使用的强化宝石。配合自己的风格使用吧！



发行公司：CAPCOM, NAMCO 丨 游戏平台：PlayStation®3 丨 普通版建议零售价：HK$ 368
游戏类型：格斗 丨 语言：日语、英语

©CAPCOM U.S.A., INC. 2012 ALL RIGHTS RESERVED.©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

《Mass Effect 3》率先试玩

2012 年最令人期待的 PS3 游戏之一——《质量效应 3》（Mass Effect 3）率先于 PS Store 提供试玩！为了拯救地球，你得率先攻击！在《质量效应 3》总动员投入银河系战争的中心，如何开战，由你决定。前所未有的互动故事功能令你每一个决定都可能带来灾难性的后果，幕幕震撼惊心。火速下载体验版！



游戏名称：《质量效应 3》体验版
游戏平台：PS3™ 丨 游戏语言：英文 丨 推出日期：2月15日

SCEH推出24寸PlayStation® 3D显示器套装

这个月除了有多款 PS Vita 新作推出，Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd. 于 2 月 7 日更率先推出了 24 寸 PlayStation® 3D 显示器套装，套装包括 3D 显示器、3D 眼镜及 HDMI 线，售价港币 3980 元。3D 眼镜可独立购买，售价为港币 480 元。这款 3D 显示器集齐多项功能，包括全高清显示、双打模式特别功能、高质音效及纤巧流线型设计等，最重要是支持 SimulView™ 同步显示功能，让两名玩家在双打游戏时，可观察到各自的全画面游戏影像，吸引力十足！暂时对应此功能的游戏包括《GT 赛车 5》、《Motorstorm 3》、《Killzone 3》及《STAR STRIKE HD》。



详情可以到 PlayStation 的官网看看 http://asia.playstation.com/hk/chs

Eufloria 播种征服小行星

《Eufloria》是一款探索及占领空间的游戏，是小型独立开发团队的作品，为玩家送上植物成长以及生物演化的独特体验。征服太空深处的小行星，取其资源来培育半有机植物及生物，同时寻找神秘的隐藏物品！独特的笔触描绘了一个既震撼又美轮美奂的宇宙，犹如儿童故事书《小王子》中的世界。简单美丽的昼面，但是充满策略的思考，令你一玩上瘾。



游戏名称：Eufloria 制品版
游戏平台：PS3™ 丨 游戏语言：英文
推出日期：2月15日



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

More, GO: 73139.blog.163.com

"PS","PlayStation","ΔOX□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"Ф" is a registered trademark of Sony Corporation.

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年2月6日～2012年2月12日

1 幻想水浒传 编织百年之时 PSP

NEW

幻想水浒传 紡がれし百年の时

■ Konami ■ 2012年2月9日发售■角色扮演■ 5980日元



时隔三年，《幻水》系列”再次迎来了全新作品，本作以穿越时空为主题讲述了横跨三百年间的英雄联合起来，对抗每百年复活一次的怪物的故事。经典的6人队伍在本作重新回归，新增的职业系统和技能传承系统，让现代角色回去古代拜师学艺的设定颇具新意。

本周：61784套　累计：61784套

2 重力异想世界 PSV

NEW

GRAVITY DAZE/重力的眩晕：上层への归还において、彼女の内宇宙に生じた摄动

■ SCE ■ 2012年2月9日发售■动作■ 5980日元



游戏以蒸汽庞克风格的虚构世界为背景，讲述了被神秘猫型生命体赋予操控重力能力的失忆少女凯特拯救空中都市黑奇萨威的冒险。“重力”是游戏的主题，充分用到了PSV的陀螺仪功能，还有应用到了触摸屏和触摸板特殊操作，场景变化多端，还拥有丰富的挑战要素，游戏过程异常爽快。

本周：43 462套　累计：43 462套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 3	生化危机 启示录 バイオハザ-ド リベレ-ションズ	■ 2012年1月26日发售 ■ Capcom ■动作射击	本周 26106套 累计 218456套	3DS
↑ 4	马里奥赛车 7 マリオカ-ト 7	■ 2011年12月1日发售 ■ Capcom ■竞速	本周 23758套 累计 1521134套	3DS
↑ 5	怪物猎人 3 tri G モンスタ-ハンタ-3（トライ）G	■ 2011年12月10日发售 ■ Capcom ■动作	本周 21068套 累计 1236670套	3DS
↑ 6	超级马里奥 3D 大陆 ス-パ-マリオ 3D ランド	■ 2011年11月3日发售 ■ Nintendo ■平台动作	本周 19356套 累计 1342756套	3DS
↑ 7	GT 赛车 5 Spec Ⅱ グランツ-リスモ 5 Spec Ⅱ	■ 2012年2月2日发售 ■ SCE ■竞速	本周 12613套 累计 661426套	PS3
↓ 8	装甲核心Ⅴ ア-マ-ド・コアⅤ	■ 2012年1月26日发售 ■ NBGI ■动作	本周 11673套 累计 206399套	PS3

9 仙境传说 奥德赛 PSV

NEW

ラグナロク オデッセイ

■ GungHo ■ 2012年2月2日发售■动作■ 5985日元



《仙境传说》之名想必许多游戏龄比较大的玩家都知晓，这个经久不衰的游戏至今仍在日本有着极高的人气。经过早年在PSP、NDS平台上的试水，GungHo在PSV上推出了改头换面的《仙境传说 奥德赛》。本作同样以北欧神话故事为背景，讲述一幕人类与巨人之战的壮丽故事。

本周：8 117套　累计：39 486套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↑ 10	跳舞吧 Wii JUST DANCE Wii	■ 2011年10月13日发售 ■ Nintendo ■音乐	本周 7896套 累计 533435套	Wii

本周榜首属于已经许久没有登场的经典RPG系列《幻想水浒传》的新作《幻想水浒传 编织百年之时》，不知道这款出在PSP上的作品是否吸引了不少怀旧的玩家。原创作品《重力异想世界》也取得了不错的佳绩，游戏发售后获得了几家主要媒体的高分评价，已经入手了PSV的玩家们可不要错过这款杰出的作品。值得一提的是，3DS游戏已经有好几款进入了稳定出货状态，成了榜单上的常客。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年2月5日～2012年2月11日



1 大地王国 罪与罚 X360

Kingdoms of Amalur: Reckoning

■ EA ■ 2012年2月7日发售■角色扮演■上周排位：–

本作启用了强大的制作阵容，包括了《上古卷轴4 湮灭》的游戏设计师打造系统，和畅销书作家担当世界观设定与剧情编写。游戏形式比起一般角色扮演游戏，最大的不同点就是采用动作游戏式的战斗系统，角色不但能够发动华丽的连招攻击，还可以对浮空的敌人展开追击，异常爽快。

本周：214 980套　累计：214 980套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
2	大地王国 罪与罚 Kingdoms of Amalur: Reckoning	■ EA ■ 2012年2月7日发售 ■角色扮演■上周排位：–	◆本周 121409套 ◆累计 121409套	PS3



3 生化危机 启示录 3DS

Resident Evil: Revelations

■ Capcom ■ 2012年2月7日发售■动作射击■上周排位：–

本作风格上有回归系列初代作品恐怖感的倾向，但射击感觉和剧情表现方式上则毫不犹豫地向着主流射击游戏靠拢，加入了移动射击设定，剧情也采用多主角多线并进的方式叙述。本作还新增了以佣兵模式改进而来的突袭模式，玩家可以用主线流程中获得的BP购买枪械挑战各种高难度关卡。

本周：85 937套　累计：85 937套



4 漆黑Ⅱ X360

The Darkness Ⅱ

■ Take-Two ■ 2012年2月7日发售■主视角射击■上周排位：–

《漆黑Ⅱ》故事延续了第一作的剧情，不过本身的故事也能够独立成章，游戏的画面风格有所改进，变得更为卡通化，而各种暴力血腥元素则得到了充分的保留。本作中主角杰基仍然能够使用双持武器并操纵两条触手攻击的特别战斗方式，还加入了利用环境物品来秒杀敌人的能力。

本周：75 573套　累计：75 573套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
5	最终幻想XⅢ-2 Final Fantasy XⅢ-2	■ Square Enix ■ 2012年1月31日发售 ■角色扮演■上周排位：1	◆本周 58456套 ◆累计 354407套	PS3
6	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■ Activision ■ 2011年11月8日发售 ■主视角射击■上周排位：5	◆本周 54133套 ◆累计 7541345套	X360
7	漆黑Ⅱ The Darkness Ⅱ	■ Take-Two ■ 2012年2月7日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 45290套 ◆累计 45290套	PS3
8	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■ Activision ■ 2011年11月8日发售 ■主视角射击■上周排位：8	◆本周 41272套 ◆累计 4369636套	PS3
9	跳舞吧 3 Just Dance 3	■ Ubisoft ■ 2011年10月7日发售 ■音乐■上周排位：6	◆本周 40886套 ◆累计 3591203套	Wii
10	尊巴健身 Zumba Fitness	■ Majesco ■ 2010年11月18日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 25946套 ◆累计 1007519套	Wii

时间来到2月，几款发售的新作终于把一到淡季就变得了无新意的美榜刷新了一下，作为原创作品的《大地王国 罪与罚》尽管有IGN网站9分评价，首发还是只有双版本不到40万的销量，虽然绝对不算差，但恐怕也到好的地步。不过比起来改编自漫画作品的《漆黑Ⅱ》还要更惨淡一些，双版本勉强卖过10万。

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年2月5日～2012年2月11日

名次	游戏	信息	销量	机种
1	大地王国 罪与罚 Kingdoms of Amalur: Reckoning	■EA■2012年2月7日发售 ■角色扮演■上已发售时间：1周	◆本周 298951套 ◆累计 298951套	X360
2	大地王国 罪与罚 Kingdoms of Amalur: Reckoning	■EA■2012年2月7日发售 ■角色扮演■已发售时间：1周	◆本周 193551套 ◆累计 193551套	PS3
3	最终幻想ⅩⅢ -2 Final Fantasy ⅩⅢ -2	■Square Enix■2011年12月15日发售 ■角色扮演■已发售时间：9周	◆本周 155282套 ◆累计 1510680套	PS3
4	生化危机 启示录 Resident Evil: Revelations	■Capcom■2012年1月26日发售 ■动作射击■已发售时间：3周	◆本周 131938套 ◆累计 411721套	3DS
5	漆黑Ⅱ The Darkness Ⅱ	■Take-Two■2012年2月7日发售 ■主视角射击■已发售时间：1周	◆本周 114615套 ◆累计 114615套	X360
6	COD 现代战争3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision■2011年11月8日发售 ■主视角射击■已发售时间：14周	◆本周 108180套 ◆累计10658565套	PS3
7	COD 现代战争3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision■2011年11月8日发售 ■主视角射击■已发售时间：14周	◆本周 87304套 ◆累计13202833套	X360
8	马里奥赛车7 Mario Kart 7	■Nintendo■2011年12月1日发售 ■竞速■已发售时间：11周	◆本周 84717套 ◆累计 4802686套	3DS
9	跳舞吧3 Just Dance 3	■Ubisoft■2011年10月7日发售 ■音乐■已发售时间：19周	◆本周 82639套 ◆累计 7286218套	Wii
10	尊巴健身 Zumba Fitness	■Majesco■2010年11月18日发售 ■体育■已发售时间：65周	◆本周 73588套 ◆累计 4765797套	Wii

全球范围内，《大地王国 罪与罚》的销售情况还是相当不错的，接近50万套。而在整合了日本地区的销量后，《生化危机 启示录》的真正销售情况也变得清晰起来，全球共售出41万套，就以目前3DS的主机普及度来说，算是非常不错的成绩，而且在接下来的时间里头再接再厉突破50万应该是不成问题的。在美榜新鲜上市的《最终幻想ⅩⅢ-2》全球范围内已经出货150万，尽管本作的评价就这一系列作品来说有点偏低，不过品牌号召力还是惊人的。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	1月28日～2月4日	2月5日～2月11日
1	PS3	515 840 029套	2 594 885套	2 078 002套
2	X360	605 535 915套	2 105 280套	2 007 410套
3	Wii	769 415 256套	1 496 634套	1 336 134套
4	NDS	720 608 810套	634 410套	592 656套
5	3DS	30 808 172套	478 814套	523 998套
6	PSP	258 253 912套	303 570套	329 469套
7	PSV	736 262套	56 177套	66 980套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	1月28日～2月4日	2月5日～2月11日
1	3DS	16 076 729台	291 838台	211 326台
2	PS3	61 552 149台	217 958台	173 171台
3	X360	64 781 726台	187 177台	153 336台
4	Wii	94 993 004台	140 452台	83 081台
5	DS	151 481 251台	71 535台	55 357台
6	PSP	73 315 929台	87 406台	52 806台
7	PSV	621 888台	19 756台	16 704台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

销量总分析

1：2012年内，PSV的销量也终于突破了五位数，达到了12万，平均算下来，一个月卖6万台，这样的新年开局，恐怕和软件阵容的贫瘠不无关系。不过尽管如此，PSV的软件销售量还算不太差，每周有5-6万的游戏售出，算起来一个星期卖出的游戏已经占了今年发售主机50%左右的比例。

2：在没有PSV的美国市场，3DS也已经售出了500万台，在2月22日美版PSV发售之前，会被抛开多少距离还是未知数，因为在2月当中3DS还会有几款受关注的作品发售。而在软件方面，销售龙头仍然是X360，对于这台主机贡献最大的，自然还是本年内注定会畅销不衰的《COD现代战争3》。

3：全球市场内，卖得最好的主机果然还是新贵3DS，而垫底的毫无疑问是PSV，希望美版PSV的发售能够给这台新主机注入更多销售动力。软件方面，全球单周销售领先的却是PS3，美版《最终幻想ⅩⅢ-2》的发售应该是主要原因，而3DS则在软件方面仍然表现不佳，甚至比不上NDS，这台新主机需要的，是快速扩充软件阵容。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	1月29日～2月5日	2月6日～2月12日
1	PSP	64 671 647套	136 973套	163 958套
2	3DS	9 426 916套	180 251套	138 757套
3	PS3	41 894 257套	218 331套	134 003套
4	Wii	62 993 419套	80 619套	72 952套
5	PSV	736 262套	56 177套	66 980套
6	NDS	170 701 052套	39 807套	34 710套
7	X360	10 596 221套	36 493套	21 987套
8	PS2	134 518 117套	1 652套	1 398套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	1月28日～2月4日	2月5日～2月11日
1	X360	349 784 111套	1 115 322套	1 116 103套
2	PS3	212 995 123套	1 053 701套	837 252套
3	Wii	383 974 808套	793 037套	711 858套
4	NDS	309 230 976套	365 003套	333 787套
5	3DS	11 562 098套	141 019套	208 931套
6	PSP	92 332 524套	79 764套	75 026套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	1月29日～2月5日	2月6日～2月12日
1	3DS	649 812台	75 018台	67 558台
2	PS3	194 165台	23 293台	22 002台
3	PSP	161 401台	15 847台	15 860台
4	PSV	126 517台	17 141台	13 939台
5	Wii	101 293台	8 814台	8 206台
6	PS2	5 425台	481台	1 239台
7	X360	9 601台	1 382台	1 139台
8	NDSi LL	9 913台	1 090台	957台
9	NDSi	7 651台	669台	651台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	1月28日～1月4日	2月5日～2月11日
1	X360	33 579 089台	91 316台	93 645台
2	3DS	5 049 485台	59 929台	70 117台
3	PS3	20 217 337台	55 715台	59 426台
4	Wii	39 016 855台	35 139台	37 432台
5	NDS	50 488 035台	22 802台	27 778台
6	PSP	19 447 082台	9 485台	10 441台

More, GO: 73139.blog.163.com



质量效应3	EA	角色扮演
多机种 Mass Effect 3		美版
预定2012年3月6日	对应人数未定	售价未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

宇宙末日众生相

时间踏入二月，《质量效应 3》也正离我们越来越近，对于本作到底会呈现出什么样的面貌，相信各位爱好者都已经进行过各种猜测。本作在美国时间 2 月 14 日开启了多人在线对战模式的 Beta 测试，迫不及待的玩家们终于可以抢先体验一下本作的独特进化之处。本次前线狙击，我们将为玩家们带来关于试玩版的第一手报告。与此同时，在游戏的故事方面，让我们来展望一下本系列那众多的外星种族于收割者（Reapers）入侵宇宙的大背景下，相互之间的关系会发生什么样的变化。

文 稀饭 美编 NINA

“《质量效应》系列”中创造出了大量的外星种族，他们不但在外貌上有着各自的不同点，在利益与观点上也各自有着不小的分歧，尽管有着泛宇宙政权神堡议会（Citadel Council）去调停，但不同种族之间因为地域纷争或利益冲突而引发的各式暴力事件仍然时有发生。但在《质量效应 3》当中，毁灭宇宙的收割者们已经入侵到了人类的母星地球，全宇宙中的智慧种族文明都被逼到了生死存亡的边缘，此时此刻，他们不得不正视彼此之间的矛盾，是联手合作还是保持对立，又或者明面上表达善意，暗地里却准备酝酿阴谋？让我们来展望一下几个主要种族在《质量效应 3》会发生的新变化。

人类 Humans

毫无疑问，在整个系列当中，人类，这个泛宇宙世界当中最年轻的种族却一直处在了风口浪尖的位置。在刚刚加入泛宇宙世界时，人类展示出对于其他老成员来说更为强烈的政治野心和随时敢使用战争手段的果断，但也让许多种族对人类留下了糟糕的印象，认为他们不过是一群饶幸找到了质量中继器才得以进入泛宇宙世界的野蛮人。不过特遣精英谢帕德（Shepard）指挥官，也就是系列的主角凭借着自身的功绩，让人类在泛宇宙世界和神堡议会中的形象得到了一定程度上的改善。





尽管在对抗收割者“霸主”（Sovereign）和收集者（Collectors）的战斗中谢帕德居功至伟，但是，在《质量效应 3》的开篇当中，谢帕德过往的光辉战绩却面临着被一笔勾销的危险。他正因为涉嫌导致了成千上万巴塔利安人（Batarian）死亡而在地球上接受军事法庭的审判。



©2012 EA International (Studio and Publishing) Ltd. All Rights Reserved.

More, GO. 73139.blog.163.com

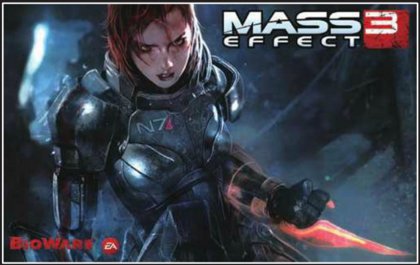
收割者的正式入侵不但让地球生灵涂炭，也让谢帕德得到了暂时摆脱审判的机会，可是他接下来要面对的，是威胁到整个宇宙存亡的危机。而对于人类来说，他们终于第一次成了泛宇宙世界的关注点，不过这种“待遇”实在令人难以消受。



豆知识：谢帕德的罪名

在《质量效应 2》最后一个 DLC“到达”(Arrival)中，谢帕德被派遣到一直与人类有着外交冲突的巴塔利安人星域中，拯救一支发现了收割者遗物的科研队伍的领导者阿曼达·肯森博士(Amanda · Kenson)。因为不想要引发两个种族之间的官方冲突，谢帕德必须要以个人身份潜入绑架了博士的巴塔利安人基地中，独自执行救援行动。这场救援行动最后涉及到了一个巨大的发现，银河各种族使用的质量中继器，原来也正是收割者用于入侵宇宙的途径。而巴塔利安人所占据的其中一个星系的质量中继器就是收割者的首个着陆点，毁掉这个质量中继器能够打乱收割者的计划，延缓它们入侵宇宙的时间。尽管期间经历各种危险时刻，连博士本人也受到了收割者的暗算而变成了傀儡，谢帕德还是不负期望地毁掉了质量中继器，并且在诺曼底号的接应下逃离了星域。但是，阻止收割者的代价是巨大的，质量中继器的爆炸威力不亚于一次超新星爆发，整个巴塔利安人所占据的星系被毁于一旦，一直和人类关系不佳的巴塔利安人政府立刻发难，而人类方面则毫不犹豫地将谢帕德推到了军事法庭的审判席，让他为自己的行为作出解释。而与此同时，谢帕德拼死争取来的宝贵时间已经在一分一秒地流逝，但泛宇宙世界却仍然对于收割者的威胁一无所知。

最后要提一下，这个 DLC 中带有潜入要素，而且被延续到了《质量效应 3》中。



新闻资讯 前线狙击

巴塔利安人 Batarians

人类与巴塔利安人之间的关系一直非常糟糕，早在 22 世纪 60 年代，人类的殖民行动扩张到巴塔利安人正在开发的星域时，双方便产生了利益冲突。巴塔利安人当时以神堡议会加盟成员的身份申请让他们独占正在开发的星系，但是议会否决了这一提议，并且宣称人类可以随意开发这一星系中的无人星球。作为抗议，巴塔利安人关闭了大使馆，并且开始偷偷资助各种星际海盗来骚扰星系中的人类殖民地，想要通过迂回的手段来赶走人类。这种行为最终被证明是徒劳无功的，人类殖民者的坚定意志与旺盛的战意让他们不但扛住了海盗们的骚扰，还最终发动了一次旨在消灭所有巴塔利安人资助海盗的决战。人类殖民者获得了胜利，而巴塔利安人则灰溜溜地缩回了他们所在的星域，极少于泛宇宙世界中露面。

但是，谢帕德在巴塔利安人星系中摧毁质量中继器的举动再次把这个已经被边缘化的种族推到了泛宇宙世界的风口浪尖上，毫无疑问，在《质量效应 3》中，对于谢帕德曾做出的举动，巴塔利安人必须要作出相对的回应，而从他们之前的行事风格看来，这恐怕不会是一次堂堂正正的面对面接触，谢帕德不得不要随时留神自己的背后，是否正有一个黑洞洞的枪口在瞄准着他的后脑。





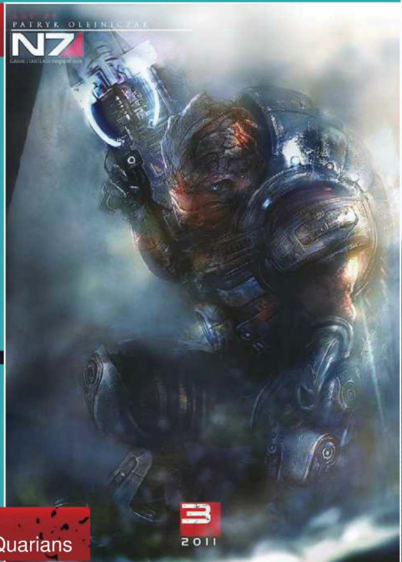
阿莎丽人 Asari

宇宙每时每刻都在变化，但在目前，还没有什么东西是可以影响阿莎丽人在泛宇宙世界中的话语分量和获得的尊重——直到收割者的到来。尽管阿莎丽人长寿而睿智，但很难说得清她们对于收割者的到来会采取什么样的手段，毕竟在宇宙作战方面，阿莎丽人的表现虽然不差，不过肯定不是最好的，而对于收割者，和谈显然是个不切实际的想法。但不管如何，在谢帕德身边，起码有一个阿莎丽人熟面孔将会随他一同抗击收割者，那就是前普洛仙人文明研究者，现任影子经纪人(Shadow Broker)莱阿娜·缇索妮(Liara · T'Soni)。这位在谢帕德帮助下接管了影子经纪人情报网络的阿莎丽人战友将会在即将到来的收割者进攻中产生举足轻重的作用。

More, ... 73133.blog.163.com

克罗根 Krogan

强壮、坚忍却又粗鲁，克罗根人毫无疑问是现今泛宇宙世界中最为强壮的战士，尽管他们往往把这种天赋才能浪费在了犯罪和斗殴上。从系列初代开始，克罗干人便受困于“基因噬体”（Genophage）的影响，幼儿存活率非常低下，加上他们的统治阶层结构非常古老，在收割者入侵时，克罗根人到底能够提供多少战斗力，又是否愿意会站在特锐人还有赛拉叡人的战线与他们并肩作战？一切都是未知数。幸好，谢帕德有过两位克罗根战友，系列首作中登场的赏金猎人维尔斯（Wrex）已经成为了一位受人尊敬的氏族领袖，第二作中登场的古朗特（Grunt）虽然本身只是一个使用培养技术制造的克罗根人，但却也是史上最完美最强大的克罗根人，他通过了克罗根传统的试炼，击败了沙魔虫（Thresher Maws），获得了承认。凭借着与两人的关系，谢帕德应该可以得到克罗根人的帮助，但是，基因噬体仍然是阻碍克罗根人在这场对抗收割者的大战中发挥全力的主要问题，谢帕德该如何去处理这桩历史遗留下的悲剧，是《质量效应 3》中的一大看点。





奎利人 Quarians

系列来到了第三作，奎利人的秘密却仍然像他们那藏在面罩后的容貌，不为人所知。可以肯定的是，制造了无机 AI 生命桀斯（Geth）总是让奎利人备受非议，他们对于自身所在的流浪船队里头隐藏的秘密讳莫如深则加剧了他们所受到的敌视。在收割者的入侵当中，奎利人本身能够提供的战斗力非常地少，他们并不精于战斗，虽然在技术方面，奎利人有着独到之处，但仅仅靠提供技术是无法打倒收割者的。或许对于奎利人来说，和桀斯重新获得能够和平共处的共识，才是他们在《质量效应 3》中最大的救赎。

雷克耐虫族 Rachni

早在系列初代，玩家们便有机会碰到这种传说中已经灭绝的虫族生物。他们尽管和泛宇宙世界的其他外星种族之间的首次接触并不愉快，从而引发了虫族战争（Rachni Wars），并最后沦落到了母星被克罗根人屠戮的下场，但这也应该为残留下来的雷克耐敲响了警钟，让它们明白到光靠武力是无法在宇宙中生存。如果谢帕德在系列首作中曾经放了残存的雷克耐虫族女王一马，相信在《质量效应 3》中，这些得到喘息机会的虫族会再一次登场。在关系到宇宙存亡的灾难面前，虫族女王又会作出何种选择？我们拭目以待。



桀斯 Geth

在系列初代当中，桀斯完全以反派的面目登场，同为无机生命体，他们被收割者操纵似乎是非常顺理成章的事情。但在系列第二作中，随着桀斯队友勒居恩（Legion）的加入，玩家才得以更为深入地了解到桀斯的情况。除了完全已经被收割者所奴役的“异端”（Heretics）派系，还有许多正常的桀斯并不愿意参与到收割者毁灭宇宙的计划当中，这个无机生命体种族正在陷入一场内战。这为《质量效应 3》作出了非常好的铺垫，只要能够帮助桀斯赢得这场决定整个种族态度的战争，谢帕德就能赢得一个强大的盟友。



More, GO: 73139.blog.163.com

拯救宇宙之旅的第一手体验！

《质量效应3》试玩版单机部分介绍

试玩版详情

这个 Demo 是在美国时间 2 月 14 日放出，因为时差的关系，国内的玩家们要在 2 月 14 日的晚上才能下载这个试玩版，也算是帮各位光棍度过了一个寂寞的夜晚。试玩版分为两部分，单机部分包含了两个关卡，分别是谢帕德指挥官逃离被收割者入侵的地球和护送克罗根人公主离开赛拉叙人的研究所。联网对战方面，除了获得通行码的玩家，其他玩家必须要在 2 月 17 号才能参与到网战的 BETA 测试当中，换而言之，在这一期杂志上市时，各位玩家已经可以享受到本作网战的乐趣了。

使用 X360 的玩家们要记得，因为 XBOXLive 的网络对战需要金会员资格，微软非常厚道地宣布，任何参与到《质量效应 3》网络对战 BETA 测试中的玩家都可以免费获得有一定限制的金会员资格，这个优惠会一直持续到《质量效应 3》发售当天为止，各位玩家千万不要错过。



单机部分试玩报告

鉴于试玩版的体积不大，里头还包含了在线和单机两个内容，当时便猜想单机部分的内容不会太丰富，实际上也和预想的差不多，连上观看剧情，大约只要一个小时多一点就可以完成试玩版的内容。

游戏的字幕是默认关闭的，像笔者一样感到自己听力不足以完全应付人物对话速度的玩家可以前去 Options 开启。

选择进入单机部分后，玩家首先需要选择谢帕德的性别，因为不会影响剧情，只会改变谢帕德配音，所以玩家可以按自己喜好选择，这里笔者选择了女性指挥官。之后游戏会让玩家选择体验游戏的方式，Action 是略过剧情，直接进入战斗部分来体验游戏的战斗。Story 则是反过来，玩家可以自定义角色外表，观看故事剧情，而无需经历战斗。Role Playing 则是最为原汁原味的游戏方式，包含了完整的剧情和战斗部分。



相信大多数玩家都会和笔者一样选择 Role Playing，之后就是设定谢帕德的名字，默认的名字仍然是系列女指挥官的名字：简(Jane)。选定名字后，则是选择女指挥官的外貌，本作中女指挥官和男指挥官一样，拥有一个预设的外貌，而如果玩家感到不满意，可以到 Custom Appearance 中更改。

设定好外貌，接着玩家需要选择的是指挥官的职业，仍然是从系列经典的六个职业中选择一个，每一个职业都配有漂亮的身体改造示意图。

这里笔者选择了自己最喜欢的渗透者(Infiltrator)，可是很快就后悔了，因为试玩版里头玩家根本就没有机会使用狙击枪……当然使用光学迷彩斗篷（ Tactical cloak ）隐身后再用光刃剑偷袭敌人的过程还是挺有意思的。

选好职业之后，玩家还需要选择谢帕德的出身和经历，仍然是系列经典的三种出身和三种经历，不过之后玩家还需要选择同伴的情况，也就是一代的两位人类战友凯登（ Kaidan ）和艾什莉（ Ashley ）的生死，惟一影响的就是这两位角色是否登场露个脸。全部选好并确认后，就可以进入游戏了。

具体的游戏过程，为了不影响玩家的体验，就不详细描述，仅仅说说试玩版给人的感觉。游戏的基本系统仍然延续着系列的风格，基本手感变化并不如想象中大。动作元素有所增加，在没有依靠掩体的情况下，还可以按 A 键 / × 键 + 摇杆方向进行翻滚闪避，增添的蓄力攻击则是用光刃剑近身挥舞，硬直非常大，不过范围和威力相当不错。

尽管手感上似乎有所改进，但本作出现的问题就是对 A 键 / × 键的应用过大，包括背靠掩体，跨越掩体，翻滚和在掩体间翻滚都需要用到，还需要长按来发动冲刺，一个不小心就会误操作。在预告片中显得很华丽的暗杀动作基本没有用得上的机会。

后期玩家还会遇上克鲁伯斯（ Cerberus ）的机甲，这时游戏的 AI 问题就暴露无遗了，队友冲上去和机甲近身格斗这种疯狂举动倒是家常便饭，问题是敌人的机甲竟然被卡在楼梯里头，左摇右晃了半天才终于挣脱，但已经被笔者操纵女谢帕德轰得体无完肤了。希望这只是试玩版的偶然情况。

总体评价

剧情表现

优秀。地球被收割者入侵，一瞬间，世界各大城市沦陷，正被要求解释自己行动目的的谢帕德立刻就被卷入到了战争当中。之后的剧情表现相当精彩，各个队友之间的互动也相当有意思，在角色扮演内容的部分，Bioware 的功力仍然令人相当满意。

画面表现

良好。两个试玩场景都有非常空旷开放的外景，虽然可以看得出来只是简单的贴图技巧，并非真正地制造出了庞大的场景，不过还是提供了足够的冲击感和表现力。游戏的贴图和材质应用没有太明显的破绽，但是偶然会出现敌人隔着墙壁对主角开枪，子弹会穿透墙壁的情况，考虑到本作不存在掩体摧毁系统，也不标榜真实环境破坏，只能认为是一个小小的 BUG 了。

战斗表现

基本良好。战斗的爽快度仍然很高，前提是玩家没有把这款游戏当成射击游戏来对待。尽管加入了一些新元素，但是战斗的基本节奏并没有太多变化，玩家仍然需要依靠掩体和敌人对射。总体来说，游戏的动作成分仍然不够高，暴露在掩体外太久是自寻死路。

界面表现

优秀。本系列的界面一向比较简洁，但在本作当中，界面的美化程度有了改善，从之前的职业选择界面中华丽的身体改造示意图就可以看出来。同样的情况也出现在了人物升级界面当中，不但更为美观，数据的表现方式也更加容易理解。

总体表现

丝毫不用怀疑，Bioware 将会为玩家们带来一款令人为之沉迷的杰作，能够提供足够优秀的故事情节，又充满了自由度。游戏的战斗系统改进不大，但仍然可以看出进步之处，而在剧情表现方式上则变得更为娴熟而技巧丰富，这是本年度不可错过的佳作，3 月 6 日，让我们一同来保卫地球，拯救宇宙！



文 evilpig 美编 NINA



边境之地2	2K Games	主视角射击
Borderlands 2	1~4人	美版
预定2012年内		未定
对应机种为PS3、X360		

多机种

《边境之地》是由 2K Games 于 2009 年发售的一款异色科幻射击游戏，游戏中无处不体现其独特的风格，动画渲染画面使玩家眼前一亮，将 FPS 与独特的 RPG 升级要素相融合更是独具一格，各具特色的职业设定以及天赋分配差异衍生的各种玩法使游戏可能无限延伸。而《边境之地 2》已确定于 2012 年内发售，全新的职业，数量激增的武器，更爽快的多人联机，作为射击游戏爱好者的你绝对没有错过本作的理由。

潘多拉星球的新独裁者——帅哥杰克



▶帅哥杰克为潘多拉带来的只有灾难。

在前作《边境之地》中，统治潘多拉星球的阿特拉斯公司被玩家所扮演的 4 名赏金猎人推翻，猎人们最后虽然找到了外星宝藏，但却空手而归，4 名赏金猎人也从此从人们的视线中消失。一名被称为帅哥杰克（Hansome Jack）的男人利用各种手段夺得了其中的宝藏，5 年后，大发横财的帅哥杰克已是潘多拉星球武器制造商之一 Hyperion 的掌权人，在《边境之地 2》故事的一开始他就几乎拥有了整个星球的财富与权力，他残酷地奴役着潘多拉星球人们，并以过激的工业化进程对潘多拉进行无情的改造。

直到 4 名新的赏金猎人出现，一个神秘的天来之声在玩家的耳边轻语，它告诉玩家必须要杀死帅哥杰克，阻止 Hyperion，拯救潘多拉，而故事就从这里开始展开。

传统职业，新的体验



▶强大的重型火力是狂枪手的主战武器。

前作中，共有狂战士（Berserker）、魔女（Siren），步兵（Soldier），猎人（Hunter）等 4 种职业可供选择，而本作中的 4 种职业的设计虽然都基于前作，但实际上每个职业都将更名并大幅度调整，玩家可以完全将其看作新的职业看待，比如厂商最先公布的职业狂枪手（Gunzerker），他所对应的就是前作的狂

©2011 Gearbox Software, LLC. All rights reserved.





◀当然，Siren也能灵活运用枪械。

▼在战斗中灵活运用魔法是Siren的战斗特点。



战士，与狂战士一样，狂枪手也拥有强大的近身作战能力，但是与狂战士不同的是他能手双持两把重火器，强大的火力使他所向披靡。另外，厂商放出的情报中还有一名女性的身影，她就是对应前作 Siren 的新职业，要知道前作的 Siren——Lilith 拥有绝高的人气，有替代角色出现也是意料中事，这名新角色拥有隐形的能力，而且手持镭射光枪，利用武器与魔法玩弄敌人于股掌。而其他两名角色的的具体能力目前尚未明朗，但相信玩法也会有较大的变化。

更广阔的地图，更多彩的敌人



▲部分敌人与Hyperion的机器人也处于敌对状态，看来游戏中会出现不少的多方混战场面。

虽然《边境之地 2》与前作一样以潘多拉星球作为主舞台，但前作的可探索场景仅仅集中于荒原，让人难免感到枯燥。而本作中将新增雪原、丛林等场景，根据环境的变化，各种个性的敌人也将陆续出现，普通的敌人也会因应场景的不同而具有不同的特性。当然，玩家的主要敌人帅哥杰克所带领的 Hyperion 公司生产的高科技机器人也将作为强敌登场。



▲从水中出现的怪物，莫非本作还有水上战斗场景?



▲雪原场景中会出现场景特有的巨型怪物。



◀传统的荒原场景依然是主要的舞台之一。

另外，本作中的 AI 会有飞跃性的提高，比如在前作中，玩家可以利用场景建模的 BUG 来卡住 AI 的视野以躲避攻击，但在本作中这种战术将不再奏效，因为敌人将会选择最适合的路线来围攻玩家；又如 Skag 这种敌人，本作中强化版的 Skag 会喷射火焰，它会点燃普通的 Skag 使其强化，使玩家陷入更大的麻烦。





◀即使同一种类的敌人也有不同的形态。

近乎无限的武器种类

在前作中多彩的武器系统就是游戏其中一个最大的亮点，不少玩家花费大量的时间“刷”武器却依然乐此不疲。而本作中的武器系统被大幅强化，前作中一把武器其实仅由数个部分组成，但这几个部分的区别就已经衍生出无数的武器差异。而在本作中武器模块数量将成倍增加，这些差异除了体现在性能上外，还体现在外观上，可以说，本作的武器数目接近无限。



▲从大至枪管到小至弹夹都有不同的差异。



►瞄准镜的数量也从前作的数种提升到了数十种。

Claptrap回归



《边境之地》系列的标志吉祥物，那经常大吵大闹让人又爱又恨的 Claptrap 也会出现在本作中，除了担当游戏的向导外，Claptrap 在本作中似乎扮演更加重要的角色。

时间与永远	NBGI		角色扮演
PS3 时と永远 ~ トキトワ ~			日版
预定2012年	1人		售价未定
对应周边未定			对应玩家年龄：未定

利用手绘动画作为片头或者剧情过场的方法是不少游戏——特别是注重剧情演出的RPG游戏常用的表现方法，但是如果连游戏中角色移动、战斗都是手绘动画演出会是怎样的效果呢？NBGI近日公开的一款与Imageepoch共同开发，名为《时间与永远》的RPG游戏便是尝试这个构思的作品。目前关于这部作品的内容以及战斗系统机尚未明确，下面就让我们来看看这部作品一些已公布的情报吧。



時と永遠 トキトワ

文 宇宙人 美编 NINA



主人公

CV：永代翼
18岁的骑士，与公主朵姬相爱的恋人。游戏就是以他与朵姬的婚礼拉开序幕。

以HD动画制作的角色





跟以往的2D游戏作品通过点阵图制作角色的每一帧动作不同，本作主要角色全部都是通过手绘动画形成连贯的动作，包括战斗的动作、对话画面、地图探索等等，玩家能操作这样的角色在广阔的世界中自由地展开冒险。从已公布的图片中可以看出，画面上的角色跟背景是融为一体的，这种独特的手法正是本作的魅力所在。另外，本作的人设由曾制作过《化物语》系列”人设的VOFAN担当，动画则是由制作过《超时空要塞 边境》的**サテライト**负责，对于以动画演出为卖点的本作来说阵容相当强大。

世界观

故事的舞台被称为“卡姆札王国”是一个剑与魔法的奇妙世界。传说这个王国是由曾经被称为“骑士王”的年轻王子和具有魔法之力的公主举行了盛大的婚礼而建立的。故事的开端发生在这个王国的大圣堂——也就是传说中王子和公主举行婚礼的地方，年轻的骑士和公主朵姬同样正在举行婚礼。

突如其来的震动打断了两人的婚礼，随后朝两人袭来的不速之客会给故事带来什么变化呢？



公主 朵姬

CV：花泽香菜
卡姆札王国的公主，曾经有占卜师预言过她的婚礼上将会有人前来袭击。怀着不按的情绪决意要与主人公结婚的16岁少女。



◀卡姆札王国是由无数个大大小小岛屿所构成，领土却相当广阔的国度。



▼同样是卡姆札王国的街道，但与婚礼的地点不同，阴森的道路上看不到一丝生气，到底是什么原因令这里沦为死城呢？

▼游戏的场景同样是以3D制作，而驰骋于其中的角色却是完全通过手绘动画制作，实际游戏的效果非常值得期待。







▲王都卡姆札是一座四面环海的岛屿都市，传说中这里举办了王子跟公主的婚礼，是卡姆札王国的发祥地。

©NBGI

新作短波

栏目主持 金馆长＆华尔兹

今年游戏追得很紧，大致一数，二月底三月初要玩的游戏可能不下十款，虽然听起来很爽，但是我可怜的钱包表示压力很大……而且这次期待的游戏遍地开花，什么主机上都有，但愿到时候有时间玩。这次短波里出现的几款游戏也都是近期绝对值得一玩的作品，不过可能有些玩家不会把这些游戏当成主菜就是了……有时候真是很庆幸每年都有个游戏淡季。



去年底到今年初美式游戏匮乏，不过随着《大地王国》和《漆黑 II》的降临，以及紧接着的《质量效应 3》，相信喜欢美式游戏的玩家又该热血沸腾了。本次短波为战争游戏爱好者带来一款第三人称射击游戏《狙击精英 V2》，另外一个则是咱们的老朋友光头杀手 47，赶紧来看吧。



链锯甜心 ［文：金馆长］

多机种 动作 ■LOLLIPOP CHAINSAW ■日版
■角川ゲームス ■2012年5月
对应平台为 PS3、X360

清凉美少女与僵尸是《链锯甜心》的两大主角，如此反差的游戏设计从一开始就牢牢吸引了玩家的眼球。本月 13 日，角川ゲームス在公布本作将于 5 月正式发售的同时，也为我们揭示了一些游戏的详情，既有关于美少女的，也有不少是关于僵尸的，能让不同喜好的玩家都感到满足。

武器变化



随着朱丽叶使用的电锯的机能不断扩张，电锯可以变成两个形态：强调大范围攻击的突袭形态和强调远距离攻击的爆击形态。

爆击形态：把电锯改造成转轮榴弹炮的形态，可以打击远处的敌人，要注意该武器是榴弹炮，所以攻击范围和攻击力都不可小觑。还能用来破坏障碍物。



突袭形态：该形态的电锯可以帮助玩家在地面上高速突进，途中的敌人都会被吹飞，攻击范围也有很大提升，可以瞬间清理大量僵尸。

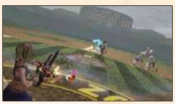


动作演出

如果这款游戏就是单调地斩杀僵尸，那么未免太过无聊，所以制作人精心设计了一些特殊场景供玩家放松，就当是本作的小游戏吧。



僵尸篮球：抱起僵尸狠狠地扣在篮筐上，相当暴力的一个模式。



僵尸棒球：我们扮演的是投手的角色，利用你的爆击电锯狠狠地投出必杀球干掉敌人吧。

拖拉机：驾驶拖拉机碾过僵尸群，可以想见这个模式将会带来满屏幕的番茄酱。不过学校内部哪来的这一大片农田和拖拉机呢?



敌人们

本作的一个重大谜团就是为什么在平静的校园内突然出现僵尸，目前看来，这并不是天灾，而很有可能是一场人祸。



►这位很有事件主谋范儿的神秘人叫斯温。



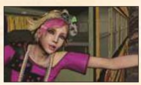
◄第一关的BOSS，不过即使他没变成僵尸，这副尊容也足以让警察叔叔带他去问话了。



►朱丽叶的老不正经师傅乔治・莫里科夫



▼狙击御姐科迪莉亚



◄天然少女洛萨琳德

相信随着发售日的临近，将会有越来越多的消息爆出，让我们拭目以待吧。

多机种 2 月 13 日召开的世嘉记者会上，如龙小组为大家带来了《黑豹 2 如龙 阿修罗篇》的一些相关情报。其中公布了一段真人出演的影像，饰演右京龙也的齐藤工和饰演秋天靖人的高知东生以及六名即将出现在游戏中的夜店小姐出演了影片，效果十分令人期待。

PSP 即将于 PSP 上登场的恋爱游戏《车轮之国、向日葵的少女》于近日发布了一个极为厚道的体验版。体验版的内容包括了正式流程的第一章和曾经作为 FD 推出的《车轮之国、悠久的少年少女》的部分内容。可见本作是将 FD 的内容合到了本篇中，不用让玩家另行破费。

3DS 由须田刚一设计的 3D 射击游戏《解放少女》近期公布了一些背景设定资料。本作发生在 100 年后的日本，由于受到侵略，日本本土已经几乎全部被海水淹没。国家完全被占领，已经进入了日本的"黑暗时期"。此时，一名叫做大空翔子的少女挺身而出驾驶名为解放机的战机开始为了夺回日本而战。

紧急速报

More, GO. 73139.blog.163.com

王与魔王与七位公主 新·国王物语

［文：金馆长］

PSP ■王と魔王と7人の姫君たち 新·王様物語 ■日版
策略 ■Konami ■2012年3月29日





2009年于Wii上推出的创意之作《国王物语》推出了续作，平台是PSV，应用了多点触控进行操作的本作相信比前作会有所进步。

本作的故事背景中我们的王国已经被魔王占领了，我们需要夺回王国，当然你不能指望单枪匹马夺回王国，那是《勇者斗恶龙》里才会出现的故事，而一小堆精锐人马直捣黄龙也只能在《火焰纹章》里看见，我们要做的是发展属于自己的领地，让人民安居乐业，之后说服人民（或者一部分怪物）加入我们的队伍一起夺回领地。



我们的王国被魔王划分为了不同区域，每个区域有不同的主将驻守，打倒主将就能解放这个区域，从而容纳更多的国民，而解放某些领域的时候还能救出被囚禁的公主，这些公主可是会以身相许的哦。

本作另一个卖点就是强大的声优，男主人公，也就是我们的国王柯罗波的声优是内山昂辉，而七位被囚禁的公主的声优分别由丰崎爱生、白石凉子、加藤英美里、桃井春子、大谷育江、齐藤千和、后藤沙绪里以及钉宫理惠担任，相信强大的声优阵容也是各位恋声癖玩家购买的重要理由。

▲这就是我们的主角，是不是看起来比前作大了一点？

受胎 和我生孩子吧

［文：金馆长］

PSP ■CONCEPTION 俺の子供を产んでくれ! ■日版
角色扮演 ■Spike ■2012年4月26日



▲怪物的一种



看标题的话这款游戏真是无比糟糕……不过当然本作的主题并不是表现身为禽兽的男主人公怎么攻陷女主角们，生孩子的目的是为了保护人类免于毁灭。

在本作的故事设定中，人和人交往会产生一种叫做“痕”的怪物，放任不管的话，痕就会合体成为非常具有威胁性的怪物。

如果想消灭掉这些怪物，普通的人活着武器当然不行，需要借助得到星座加护的人的力量，这种星座加护之力叫做“星授”，而拥有星授之力的人必须由象征该星座的巫女生下，显然这种一巴掌拍不响的事情需要借助男主角的力量，这真是一种沉重……而又令人羡慕的宿命啊。

男主角的任务就是带领有星授之力的星之子和痕战斗，战斗的过程与普通的RPG差不多，不过我方角色的数量可是非常多的，最多可以带12星座加护的星之子＋主人公一共13人。本作的战斗过程中有一些独创的系统，不过详情还未公布。

本作从设计理念上有点接近于《跨过我的尸体》，不过不知道本作能否有一些创新内容？让我们拭目以待。







More, GO. 73139.blog.163.com

狙击精英 V2

多机种 动作射击 ■Sniper Elite V2 ■美版 ■505 Games ■2012年5月

对应平台为 PS3、X360　［文：华尔兹］

当前的现代射击游戏都提倡玩家先战个痛快，再讨论其他问题。面对大量的敌人，在爽快战斗中驰骋，总是容易忘记战争中重要的战术参透。不过目前《狙击精英 V2》看似要走一条不同的道路，将主打耐心以及战术规划，让玩家体验不一样的战场。游戏的前作于 2005 年登场，时隔 7 年，相信本作会带来更棒的战争体验。

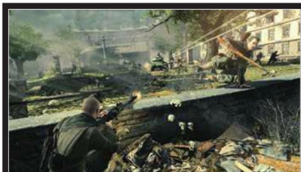
《狙击精英 V2》故事背景被设定在第二次世界大战末，算是使用次数较多的题材。“V2”虽然看起像是一个简单的续作标题，实际上是开发商根据德国 V2 火箭作为参考，因此命名。正如游戏的原名一样，游戏大多内容以狙击为主，不过仍保留了不少其他武器，并且有近身战与潜入要素。在游戏中开枪狙击时所涉及的因素很多，尤其是高难度下，玩家必须观察风向，与敌人间的距离，预判子弹的弹道。当然，呼吸也会影响瞄准时的精确度，这几点相信玩家在《COD》中早有体会。

前面提到过的，玩家在每次展开战斗前需要有计划的实施战术，可以利用望远镜观察敌人，并且对他们进行标示，以此制定战术。其中还包括设置地雷等埋伏。

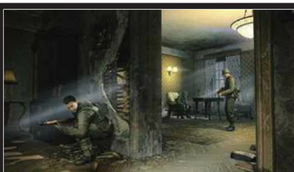


在《狙击精英 V2》中，玩家完成一次精彩的狙击后，会有从子弹发射到击中敌人的特写，其中子弹滑过的轨迹，敌人中弹后喷血以及 X 射线视角下看到对方内脏被穿透一定会令玩家大呼过瘾。这样的内容可以很好的撑起游戏的娱乐性，不过不宜过多使用。

游戏预定今年 5 月初发售，各位战争游戏爱好者，准备迎接又一次二战了吗?



▲区别于《COD》、《战地》等游戏，《狙击精英 V2》将以第三人称视角游玩。



▲游戏中也不乏令人手心冒汗的潜入要素。



▲狙击是《狙击精英 V2》的重中之重。

杀手 47 赦免

多机种 动作 ■Hitman Absolution ■美版 ■Square Enix ■2012年内

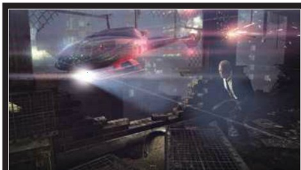
［文：evilpig］
对应平台为 PS3、X360



潜入类名作“《杀手 47》系列”自 2006 年发售的《杀手 47 血钱》后就一直沉寂。时隔多年，在之前的 E3 中制作组突然对外公开了本作，实在让系列粉丝惊喜不已。制作方表示，花费如此长的时间才推出新作的原因是制作组研发了一款全新的引擎，务求利用全新的引擎打造一款更真实的《杀手 47》。

制作人坦言，不少玩家将本作当作单纯的射击游戏来进行，这完全违背了游戏的思路。因此，在本作中会加入名为“杀手本能”的系统，这个系统取代了原有的迷你地图，类似于《蝙蝠侠 阿克汉姆城》中的侦察模式，发动后会高亮标出场景的关键位置，指导玩家较佳的行进路线，并且，在该系统下能穿越障碍物观察敌人的位置并以红色光线标记出其接下来的巡逻路线。当然，强大的杀手本能并不能随意使用，需要通过暗杀敌人来恢复本能槽，藉此鼓励玩家像一名杀手一样，悄无声息地暗杀敌人。

另外，本作的关卡节奏十分紧凑，比如在厂商放出的一段实际试玩中我们可以看到 47 一路潜行走到了一栋大厦楼顶，却被早已埋伏好的警方武装直升机发现，直升机开始对 47 所在位置进行猛烈的扫射，游戏从慢节奏瞬间急剧加快，两者的强烈对比使演出效果更加强烈，而这种节奏突变的桥段会在游戏中多次出现，这无疑使玩家的游戏体验大大增强。



▲大片级的游戏节奏。



▲暗杀才是“《杀手 47》系列”的精髓。



▲当然，杀手有时候还是要逃跑的……

GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼

新闻资讯 黄金眼



漆黑 II

热血推荐



多机种 X360/PS3

- The Darkness II
- 2K GAMES
- 主视角射击
- 2012年2月7日
- 美版

总分 24

[游戏简介] 改编自美式漫画作品的游戏版，与原著内容有一定出入，之后推出的漫画才是游戏版的内容。游戏的主角是得到暗黑力量 Darkness 的 Jackie。在《漆黑 II》中，Jackie 将再一次试图拯救女友 Jenny，并与兄弟会的头目 Victor 对抗。游戏充斥着各种暴力、血腥，适合 18 岁以上玩家购买。



游戏中有不少暴力血腥的镜头。第一遍游戏时充斥着爽快与新鲜感，剧情表现手法还算新颖。可惜主线流程太短，还没尽兴就结束了。多人模式试图弥补游戏在耐玩度上的软肋，只是此模式下内容稍显单调，即便多人同乐也很难找到多次游戏的动力。游戏难度不高，拿全成就和奖杯几乎毫无难度。

卡通渲染画风缓解了一些前作的阴森恐怖气氛，不过这并不代表本作的血腥暴力程度比起前作有一丝一毫的降低，各种暴力虐杀手段看得人血脉贲张。本作中加入了角色升级要素，使得耐玩度比起前作来有了很大提高，而不同的杀敌方法可以获得不同的经验值这一设定也是在鼓励玩家尝试创新玩法。

看似卡通渲染却非卡通渲染的独特绘风让人眼前一亮。除传统的射击部分外，两只黑暗力量化身的触手大幅丰富了游戏的战斗，触手功能繁多，切割、抓取、投掷一应俱全，还能使用出各种血腥残忍的终结技。游戏还有多人合作模式，但只是重复地杀死一波又一波出现的敌人，玩法略显枯燥。

大地王国 罪与罚

热血推荐



多机种 X360/PS3

- Kingdoms of Amalur: Reckoning
- EA
- 角色扮演
- 2012年2月7日
- 美版

总分 25

[游戏简介] 由 38 Studio 开发，EA 发行，顶级奇幻作家 R·A·萨尔瓦多编写剧本，前《上古卷轴》系列”设计师打造系统，本作不但制作阵容强盛，还在游戏开发时使用了新的理念。保留了众多角色扮演游戏元素的同时，将战斗部分完全以动作游戏为基础开发，动感十足。



主观来说，这游戏太对我口味，有我喜欢的奇幻故事和庞大的游戏世界，也有爽快的动作元素，既不沉闷，又不失深度。但是作为一个原创作品，本作的细节比较粗糙，良好的游戏架构下，许多地方都没有尽善尽美，战斗部分华丽有余技巧性不足，贴图细节粗糙，场景过度重复利用都是扣分点。

尽管画面细节有些简陋，但《大地王国》的流程长度足够厚道，无论职业、装备、武器都十分丰富，耐玩度极高。作为一款 RPG，其动作要素还算合格，游戏的整体感觉是越玩到后期越有味道。可惜游戏的剧情比较薄弱，缺乏代入感，此外后期极品装备太容易得到，有点降低获得后的成就感。

虽然本作是标准的美式角色扮演游戏，但是加入了很多动作成分，操作水平和人物能力在战斗中所占的比重相同，在某些困难的战斗中操作水平反而还要重要些。动作成分的加入并不代表本作在人物培养方面的缺失，丰富培养要素让人乐在其中，游戏核心系统罪与罚模式在爽快之余有些影响平衡。

写真女友



PSP

- フォトカノ
- 角川Games
- 模拟育成
- 2012年2月2日
- 日版

总分 23

[游戏简介] 本作是以拍摄为主题的原创恋爱 SLG 游戏，玩家将作为摄影部的一员与众多女主人公们度过校园生活。游戏中每天分 4 个时间段，玩家去校内各个地方与女生们相会，对话，然后邀请她当模特让我们拍照，提升好感度然后推动剧情前进。



宇宙人

作为一款原创的恋爱模拟育成游戏，全 3D 人物建模还算令人满意，不过场景细节处理上还有所欠缺。游戏的系统独具特色同时很容易上手，在不越界的前提下拍照的自由度相当高，随着游戏的推进还能让女主角们做出各种性感的动作。简单的模式以及丰富的隐藏要素很适合悠闲时间进行游玩。

女主角们人设相当养眼，声优阵容强大。丰富的隐藏要素可以说是本作的一大亮点，随着游戏的推进，玩家不仅能让女主角们做出更多惹火的动作，场景中的隐藏道具以及后期开启的摄影技能可以驱使玩家不断摸索研究。不能随意跳过剧情对话多少拖慢了整个游戏的节奏，算是小小的遗憾吧。

游戏的人设不错，想法也很独特，只是很多设定实现起来有些牵强。作为一款恋爱游戏，本作在系统上借鉴了同社的《圣诞之吻》，对应全程语音，各种事件与对话还算丰富。拍照部分相比之下没有想象中好玩，加上 3D 的角色在 PSP 的画面表现下有不少折扣，多少影响了玩家的动力。

More, GO: 73139.blog.163.com

二进制领域

热血推荐



多机种 X360/PS3

- バイナリー ドメイン
- SEGA
- 动作射击
- 2012年2月16日
- 日版

总分 25

[游戏简介]如龙STUDIO成立之后的第一款作品，讲述了一个类似于《终结者》的故事。游戏不仅仅是一款动作射击游戏，还加入了枪械升级以及队友好感度等等设定，即使是单机模式也可以玩很长时间。游戏中处处可以看出"《战争机器》系列"的影子，不过在众多模仿作品中算是质量上乘之作。



射击手感比较出色，和去年的《如龙 终焉》有着天壤之别。枪械升级要素和队友好感度保证了单机游戏的可玩性，何况本作的剧情还算是比较出色的，值得反复体验。游戏随处可见模仿"《战争机器》系列"的要素，不过还算模仿得似模似样。网战模式花样繁多，不过没什么比较新颖的模式。

如龙小组的新作素质远高于预期，但射击手感与一线的TPS大作仍有差距。队友好感度的设定使游戏进程推进拥有了无数的可能，也提高了重复游戏的价值。能够使用语音识别指令是一大亮点，但在语言的障碍前对大部分玩家来说这个功能形同虚设，队友偶尔出现的AI短路现象也让人哭笑不得。

很明显游戏在不少内容上借鉴了时下当红的几款动作射击游戏，在本作中可以看到《战争机器》、《征服》等游戏的影子。可惜制作组在把握上略欠火候，人物动作很别扭，手感有些许生涩。语音控制是个亮点，前提是语言要过关。不过整体而言《二进制领域》是目前日式动作射击游戏的翘楚。

仙境传说 奥德赛

热血推荐



PSV

- ラグナロク オデッセイ
- GungHo
- 动作
- 2012年2月2日
- 日版

总分 24

[游戏简介]《仙境传说》之名想必许多游戏龄比较大的玩家都知晓，这个经久不衰的游戏至今仍在日本有着极高的人气。经过早年在PSP、NDS平台上的试水，GungHo在PSV上推出了改头换面的《仙境传说 奥德赛》。本作同样以北欧神话故事为背景，讲述一幕人类与巨人之战的壮丽故事。



游戏的进行方式和《怪物猎人》相似，同样是以任务制的方式推动游戏流程，但丰富的动作和高速刺激的战斗又让本作显现出自己的特色。只要将△键的轻攻击和○键的重攻击组合就能打出各式花样繁多的连招，爽快感十足。只可惜游戏目前只支持面联这一形式，在线模式推出前多少有些不便。

从之前的官方宣传中，笔者就已经被游戏的截图画面所吸引，而实际上手后依然没有让人失望，画面色彩鲜艳饱满，十分讨好眼球。而战斗部分也是畅快淋漓，尽管怪物再多也丝毫没有掉帧的现象，打击感十足。另外游戏中不少设计都体现了原作网游版的元素，如BGM、服装等，相信会令《RO》的玩家十分感触。

游戏的优点在于其画面、战斗以及卡片系统的角色强化设计，单从这3点就已经足以支撑本作的素质。缺点在于系统细节尚未补充，明显有半成品的迹象，UI的用户体验比较差，仓库的卡片无法陈列技能，玩家也必须逐一查看，较为繁琐。令人无语的是游戏发售后开发小组才宣布制作在线联机模式。

重力异想世界

黄金珍藏



PSV

- GRAVITY DAZE
- SCE
- 动作冒险
- 2012年2月9日
- 中文版

总分 27

[游戏简介]本作是由制作过《死魂曲》等惊悚恐怖游戏的外山圭一郎担纲制作的动作冒险游戏，以蒸汽庞克风格的虚构世界所展开的冒险为主题，玩家在游戏中将扮演被神秘猫型生命体赋予操控重力能力的失忆少女凯特，展开拯救空中都市黑奇萨威的冒险。游戏的港版为中文版，喜欢的朋友千万不要错过。



游戏利用PSV的陀螺仪将"重力"这个要素发挥地淋漓尽致，虽然在刚上手时会面临因操作不熟悉而手忙脚乱的局面，但熟悉后却会发现另一番乐趣。高难度的挑战模式可以说是游戏的精华所在，需要掌握所有技能并灵活运气才能拿下全部金冠。可惜游戏的读盘时间过长，算是一点小小的不足。

就一款原本默默无闻的原创游戏来说，本作的素质还真是出乎意料地好，改变重力方向来让所处平面产生不同变化的玩法非常有趣，由此派生出的各种移动方式也相当有趣。游戏的流程有点偏短，不过完成故事后的挑战内容非常耐玩，还有隐藏怪物和收集要素，二十小时内便可白金更是令人满意。

游戏从头到尾无一不体现一个"新"字，重力系统比较新颖，让人有反复游玩的动力。战斗以及操作手感上佳，但是部分操作让人产生繁琐的感觉，在某些场合也会让人手忙脚乱。读盘时间比较长，尤其是在挑战任务的时候，反复读取非常考验人的耐性。期待本作的续作将有更加成熟的表现。

新Love Plus

热血推荐



3DS

- NEWラブプラス
- Konami
- 模拟育成
- 2012年2月14日
- 日版

总分 25

[游戏简介]经过3个月的延期，时下最受玩家期待的恋爱游戏《新Love Plus》终于在情人节当天发售。游戏以"新"作为卖点，从画面到玩法都大幅改头换面，同时开创了恋爱互动游戏的新纪元。本作发售当天，Konami还在多处举办了有声有色的庆祝活动，各种周边也一并展开，声势十足。



《新Love Plus》千呼万唤始出来，最直观的感受是画面强化了、角色表情更丰富了，故事剧情也大幅增加。"男友锁"、"介绍女友"和"随地约会"的存在使得本作的互动性再次得到全新提升。遗憾的是，游戏里的各种小BUG不少，另外卡片读取速度也不是很令人满意，让人觉得有赶工的嫌疑。

本作作为3DS平台的大作，着实让很大一部分玩家翘首期盼了许久。游戏中重新建模的"女友"显得更加的漂亮可爱，内容方面也有了更多的发生事件和成就系统，可以说游戏的内容非常充实。只可惜本作频繁而又缓慢的读盘时间和开启3D画面后非常严重的重影，大大地影响了玩家们的心情。

宇宙人

自3DS公布之后，本作可以说是众多宅男们日夜期盼的作品。游戏的整体素质令人满意，运用了3DS独特的裸眼3D功能，本作的"老婆"们更加活灵活现。拥有丰富隐藏要素和互动要素的本作可以说是恋爱游戏中的典范。不过因为在国内的原因，无法享受到本作所有乐趣多少有些遗憾。

More, GO: 73139.blog.163.com

装甲核心V



多机种 X360/PS3

- Armored Core 5
- NBGI
- 动作射击
- 2012年1月26日
- 日版

总分 22

[游戏简介]老牌机器人动作游戏“《装甲核心》系列”的最新作。自1997年系列初代诞生已有15年历史，拥有稳定的用户群。最新作以联机为主题，强势登陆两大高清阵营。游戏主题由速度改为暴力，地图、部件、动作都给人与众不同的感觉，并加入了一击逆转的超武装，打起来更加刺激。



7 本作一改过去以单机为主的设定，联机才是本作的主旨。如果不联机玩的话，很多游戏系统都不会开启，没有联机条件的玩家可以真的可以直接放弃了。不过公平地说，本作的单机模式做得并不差，虽然长度不够，但剧情很精彩，角色也刻划得比较到位。联机方面需要和战友配合，单靠自己无法玩到全要素。

8 技术力方面还是不足，祯数也不时杯具，不过各种视听效果都做得不错，很好地表现了游戏的暴力感觉。机体的平均尺寸有所减小，使得地形对战斗的影响更加显著。部件设计比过去更细致，新的武器系统值得肯定，在线要素远胜之前任何作品。总体来说本作是系列的变革之作，在方便新玩家上手的同时，也能让老玩家基本满意。

7 CG很震撼，但是实际游戏画面很令人失望，而且就算是这种级别的画面居然还有很严重的掉帧。游戏的系统基本上保持了系列“重机体搭配，轻实际操作”的风格，不过好在单机游戏中还有时间超长的任务来满足玩家操作的欲望。网战很有意思，不过必须考虑好如何搭配机体才有更大的胜算。

幻想水浒传 编织百年之时



PSP

- 幻想水浒传 紡がれし百年の时
- Konami
- 角色扮演
- 2012年2月9日
- 日版

总分 20

[游戏简介]本作是知名日式RPG游戏“《幻水》系列”的全新作品，因此108位角色收集本作自然是少不了。战斗队伍回归了经典的6人制，连携技等要素也得以保留。除此之外，还新增了职业概念，相同职业的角色还能互相学习彼此的技能，人物的育成更加自由。



7 宇宙人 虽然本作未被冠以“VI”的代号，但剧情中穿插的大量高质2D动画，以及几乎全程语音还是能看出厂商对本作的重视。新增的职业概念很好地将特性各异的众多角色分类，副职业系统也使得玩家可以在特别喜欢的角色身上挖掘出更多的可能性。比较遗憾的是难度偏低，战斗演出效果不尽人意。

6 继承了“《幻水》系列”的一贯特色，108位角色的收集要素非常丰富，保证了游戏时间，双结局也能给予玩家完成收集的动力。不过游戏的画面难以令人满意，迷宫制作简单而且偏小，而且移动中不能按R调整视角，令人费解。而且看过的剧情不能跳过，重复挑战BOSS的时候令人抓狂。

7 作为知名的日式RPG系列，精美的动画过场跟豪华的声优阵容是本作的一大亮点，108位角色中有不少“故人”令笔者觉得多少有偷工减料之嫌。角色虽多但有不少只是路人，常在战斗编制中的角色不到20个，而且很多时候剧情限制了固定出战的角色，使得编制队伍的自由度大大下降。

不死之身



多机种 X360/PS3

- NeverDead
- Konami
- 动作射击
- 2012年1月31日
- 美版

总分 18

[游戏简介]本作由《潜龙谍影ACID》导演野尻真太与《铁血战士对异形》开发商Rebellion合作开发。主人公是一个拥有不死之身的男子，受到攻击时身体各部位会被打掉。游戏中要发挥各种不死之身的特性，奇奇怪怪的攻击方式令人大开眼界。游戏除单机流程外，还有欢乐的在线模式。



6 游戏的想法还是不错的，利用被打断的身体部位可以形成一些特殊的攻击手段，与场景的互动也非常多。BOSS战的设计更像是解谜。不过游戏的操作非常古怪，敌人的种类少，锁定经常出现BUG。而且为了给不死之身的主人公制造麻烦，游戏中的敌人攻击力设定得很高，打起来不难但是很烦。

6 作为一款动作射击游戏，本作的操作令人无语，射击手感近乎于无，格斗的操作很花哨，但是实际用起来效果不佳，而且同样手感近乎于无。主角不会死但是四肢会被打掉这个设定本来很新颖，但是实际游戏中主角经常被莫名其妙地打得四肢飞散，十分影响战斗节奏，解谜部分也过于诡异。

6 游戏本身题材挺有创意，画面和人设也很不错，可惜糟糕的制作让本作整体显得中规中矩。游戏的操作需要花时间来适应，提示也做得不够友好。本作中可以听到大量不错的摇滚乐，与BOSS的战斗比较热血，必须抓弱点而不是一味的猛打猛攻。剧情不能跳过很考验玩家耐心。总体不过不失。

SHANK 2

PSN/ XBLA

- 2012年2月8日
- 14.99美元/1200点MSP
- SHANK
- 动作
- EA

推荐度 7.0 / 10



游戏和前作一样，独特的FLASH画风外加暴力演出，令游戏有了不一样的感觉。游戏的问题和前作差不多，那就是打起来感觉变化太少。但通过大幅增加武器和互动道具，外加更出色的流程设计，使得这一情况有所好转。生存模式支持在线合作，玩法像是塔防游戏，打起来感觉非常有趣。就是地图太少。

辛普森一家 街机版

PSN/ XBLA

- 2012年2月8日
- 9.99美元/800点MSP
- The Simpsons: The Arcade Game
- 动作
- Konami

推荐度 5.0 / 10



以美国著名动画剧集《辛普森一家》为蓝本制作的横版动作游戏。移植自街机，玩这款游戏纯粹是因为童年时在街机厅的记忆，不过以现在的眼观来看这款游戏几乎毫无可玩性，制作厂商甚至连将屏幕拉宽这种事都懒得做就拉出来卖了。尽管增加了几个新模式，但都显得毫无意义，无任何诚意。

More, GO: 73139.blog.163.com



开学小测验2012春季版

50%的实力+50%的运气=PSV抱回家！

大家喜闻乐见的开学小测验又来了！考卷依旧是由 20 道单选题和 1 道主观题组成，全部题目均出自小编之手，答案都可以在已发售的杂志上找到。这次考试的状元将会获得索尼最新推出的掌机 PSV 一台哦！最近 PSV 上值得一玩的良作可是不少，各位读者们是不是已经跃跃欲试了呢？

由于去年活动期间有大量读者写信来抱怨考试规则制定得不够公平，故本次春季版小测验将全部采用平信抽选的形式，不再接受电子版答案！就算是把答案发到 UCG 的官方信箱中也是不能参加抽奖的哟，切记切记！！

活动说明

1. 以下前 20 题为单选题，每题 5 分，共计 100 分。最后一题为主观题，20 分，由编辑负责评分。考卷总计 120 分。考生需将答案填写在自备答题纸上，并将本页右下角的印花剪下，贴到信封背面，连同答案一并寄到“兰州市耿家庄邮局 99 号信箱”，邮编为 730000。来信截止日期为 2012 年 3 月 10 日，以邮戳时间为准。

2. 获奖读者将会从全部来信中抽选，状元只会在 90 分以上的玩家中诞生。

3. 正确答案和获奖名单将会在 2012.4B 这一期杂志上发表，敬请关注。



考场规则

- 可以交头接耳
- 可以上网查询
- 可以实机测试
- 不必紧赶慢赶
- 准时贴花寄信
- 严禁贿赂小编



状元一名

wifi版PSV一台

入围奖十名

北通实用游戏周边



1 三上真司目前所在的工作室名叫什么？

A.白金工作室　B.探戈工作室　C.四叶草工作室　D.种子工作室

2 哪家游戏公司没有参与国民RPG《勇者斗恶龙X》的开发？

A.ARMOR Project　B.Square Enix　C.Level-5　D.BIRD STUDIO



More. GO: 73139.blog.163.com

3 以下哪两个游戏角色的声优是不一样的?

A.琴恩（苍翼默示录）&辛格（心灵传说）
B.闪电（FFⅩⅢ）&爱丽丝（FFⅦ）
C.桐生一马（如龙）&斯内克（潜龙谍影）
D.百姬（胧村正）&嘉米（街头霸王Ⅳ）

4 《战争机器3》的杀戮战场模式中，哪种兽族不能使用?

A.肯突兵　B.荧光女兽人
C.雷爆虫　D.兽族女王



5 《大地王国 罪与罚》的主角因为死而复生，获得了一个特别的称号，那个称号是?

A.无名者　B.无命者　C.无头者　D.无情者



6 巧舟先生没有参与以下哪部游戏的开发?

A.逆转裁判　B.逆转检察官
C.莱顿教授VS逆转裁判　D.恐龙危机2



7 “《灵魂能力》系列”的英文标题SOUL CALIBUR的含义是?

A.游戏中邪剑的名字
B.拥有邪剑和灵剑之后获得的力量
C.剧情关键人物西格飞的爱剑
D.游戏中灵剑的名字

8 以下哪个功能是X360和PS3都有的?

A.跨游戏聊天　B.关机下载
C.在线保存游戏存档
D.声控主机界面

9 《伊甸之子》中，玩家在伊甸园里拯救的是以下哪位女性的记忆数据?

A.Lumi
B.Yumi
C.Kumi
D.Yami

10 以下哪个游戏的制作人在2011年内没有接受过UCG小编的采访?

A.《真·三国无双 NEXT》
B.《如龙 终焉》
C.《铁拳TT2》
D.《未知海域 黄金深渊》

11 以下哪个敌人未曾在《蝙蝠侠 阿克汉姆城》中出现过?

A.小丑　B.企鹅人　C.拉萨格尔　D.绿恶魔



12 在《使命召唤 现代战争3》当中，谁是一直从系列初代便陪伴着普莱斯作战，又没有身亡的角色?

A.肥皂　B.盖兹　C.尤里　D.尼古拉



13 以下哪款游戏不是PSV的首发游戏?

A.小小变异者　B.地狱军团
C.大众高尔夫6　D.反重力赛车2048

14 在《怪物猎人3 tri G》中，以下哪种食物的搭配能吃出防御力UP+猫的千里眼效果?



A.谷物X乳制品
B.野菜X乳制品
C.肉X野菜　D.肉X酒

15 《最终幻想XⅢ-2》中早熟型的怪物同伴最高能成长到多少级?

A.10　B.15　C.20　D.30

16 《塞尔达传说 天空之剑》中林克一共要通过多少个试炼?

A.3　B.4　C.5　C.6

17 PSV版《未知海域 黄金深渊》的开发商是?

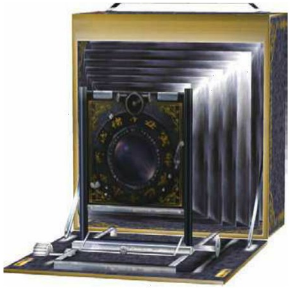
A.顽皮狗　B.Bend Studio
C. Ready At Dawn　D. Insomniac

18 以下四款3DS游戏中哪一作的销售量最高?

A.闪电十一人 GO 闪光・黑暗
B.节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产
C.心灵相机 附身记事簿
D.马里奥赛车7

19 恐怖游戏“《零》系列”中所使用到的退灵道具叫什么?

A.射影机　B.摄影机
C.照相机　D.录影机



20 在《超级马里奥3D大陆》中，马里奥无法使用哪种能力?

A.变浣熊　B.吐火球
C.变迷你　D.无敌



21 请写下你对杂志年后改版的意见和建议。（主观题）

玩家小测验2012春季版
抽奖印花

More, GO: 73139.blog.163.com



通关时间7小时左右　　全成就15小时左右

总体来说第一次游戏时带来的体验还是震撼愉悦的，战斗爽快，没什么大的硬伤。制作组尤其是在剧情上下了功夫，尽管题材老套，胜在情节够新。可惜游戏流程太短，难度也不高，即便一开始就打DON难度，只要升级合理也不是不能通过。NEW GAME+变相增加游戏时间，实际重复游玩的乐趣已经减半。多人模式下如果单人游玩基本是一路打打杀杀，很难体会到乐趣，还是推荐以合作为主。游戏的成就、奖杯非常好拿，值得推荐。

文 华尔兹　　美编 心の永恒

攻略透解

漆黑II	2K GAMES	主视角射击
多机种 The Darkness II		美版
2012年2月7日	1～4人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：17岁以上

基本操作

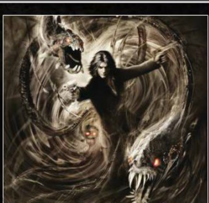
X360/PS3	作用
左摇杆/左摇杆	角色移动
右摇杆/右摇杆	视角移动
A/×	跳跃
B/○	释放暗黑蜂
Y/△	释放黑暗枪
X/□	拾取、吃心脏
LB/L2	抓取
RB+推右摇杆/R2+推右摇杆	抽击
LT/L1	瞄准

X360/PS3	作用
RT/R1	射击
RS/R3	蹲下
左摇杆向上推按下	奔跑
START/START	菜单
BACK/SELECT	目标提示
↑/↑	双持武器
↓/↓	双枪状态
←/←	使用左手武器
→/→	使用右手武器

黑暗系统指南

体力槽

游戏中玩家拥有额外的3格体力槽，最大可以积攒4格，吃掉心脏后或者使用特定的终结技可以补充。玩家在持续遭到攻击后体力槽便会下降，在被扣完前停止遭受攻击则会自动补充。



枪械

游戏中的枪械分为双持和单持两种，按↑为使用双手持武器，双持武器下按LT(L1)瞄准，RT(R1)为射击。按↓则为使用双武器，双武器状态下按LT(L1)为左手枪射击，RT(R1)为右手枪射击。这些操作和《COD》系列"类似。由于双枪状态下无法精确瞄准，玩家可以按←或者→来选择只使用其中一把，此时便可按LT(L1)经行精确瞄准。在不少需要将灯打碎的场合特别实用。

光

DARKNESS力量虽强大，但也有天敌，那就是惧怕光线，玩家在DARKNESS模式下如果走到光亮处便会画面发亮，此时关于DARKNESS的一切力量都无法使用，只能使用枪击。游戏中大部分灯光都可以用手枪或者抽击破坏，大多场合以机枪射击灯为主，基本战术便是先破坏附近的灯再与敌人战斗。也有部分场景中的灯暂时无法破坏，有部分需要玩家破坏掉发电机，此时玩家应当远离亮光处，跑到黑暗场合再进行战斗。后期敌人会持有照射装置，同样推荐玩家躲在远处射击灯或者敌人。后期还会有敌人投掷闪光弹，此时玩家一段时间内丧失视觉以及DARKNESS能力。

DARKNESS的基本能力

抓取、投掷

DARKNESS的力量主要是左侧的抓取、投掷，右侧的近身抽击以及终结技。按LB(L2)左侧的DARKNESS可以抓取带有紫色标示的任何物件，再次按下LB(L2)则会投出，游戏中大多数道具投掷后可以对敌人一击必杀，也有部分物品尽管可以抓取，但投掷后并不具备攻击力，只能将敌人打出硬直。抓取的另一作用是可以将部分道具当盾牌使用，比如车门、挂板等，一定程度可以阻绝敌人的枪击，不过在将盾

©2011 Take-Two Interactive Software, Inc. The Darkness is

牌掷出前，玩家无法使用右侧 DARKNESS 的抽打能力。

抽击（Demon Arm Slash attack）

按住 RB（R2）配合右摇杆则为抽打攻击，抽打主要在近身战时使用，根据玩家按右摇杆的方向抽击，横向氛围广，但敌人有几率可以避开，推荐以纵向为主，敌人倒后可以第一时间补充心脏。

终结技（Executions）

玩家在不被敌人发现的情况下按 LB（L2）将其抓取便可按 A(×) 使用终结技，在平时战斗中玩家需要先将敌人打出硬直，再抓取后使用终结技。终结技使用后获得的经验点数较多，在升级后可以派生出多种不同的能力，比如按 B（○）将敌人变成护盾，按 X（□）增加子弹数量等。发动终结技时 Jackie 全身无敌，玩家在战斗时多可以利用这一点。

吃心脏（EAT HEAT）

吃心脏是补充体力最重要的手段，玩家在第一次升级后便会习得这项能力，将敌人杀死后对着尸体按住 X（□），DARKNESS 便可吃掉其心脏，此时玩家的体力槽会补充一格。在多次升级后可以习得吃一次心脏补充多格的技能，这是攻破最高难度的必要技能。除了接近敌人尸体按 X（□）外，还可以远距离按 LB（L2）将敌人的尸体抓过来吃心脏，减少移动带来的危险。



DARKNESS 进阶能力



黑洞（Black Hole）

DARKNESS 升级后还可以习得一定几率从敌人尸体上捡到黑洞炮的能力，抓取后按 LB（L2）即可将黑洞掷出，黑洞会将附近的敌人全部吸入并且直接杀死，十分厉害。在升级后可以对黑洞的吸取范围做进一步强化。不过需要注意的是如果得到黑洞便无法拾取心脏。

暗黑蜂（Swarm）

玩家在升级后可以开启，按 B（○）后会释放，暗黑蜂可以在一定时间对敌人进行干扰，此时敌人无法做出行动，任凭玩家鱼肉，是非常实用的技能。每隔一段时间自动回复，升级后可以增加回复的速度以及蜂干扰敌人的时间。

暗黑枪（Gun Channeling）

同样是升级后开启，按 Y（△）后会为 Jackie 所持的枪械注入暗黑力量，此时攻击翻倍。升级后可以看到躲在掩体后面的敌人，每隔一段时间回复。玩家在上弹时发动暗黑枪可以直接取消上弹动作将子弹充满，是较为使用的打法，不过用暗黑枪将敌人杀死后无法获得心脏。

升级（PURCHASE TALENTS）

游戏中拥有升级要素，玩家在 PURCHASE TALENTS 前按X(□) 便可进行升级。升级要素分为 4 种技能树，分别对应 DARKNESS 力量；暗黑蜂和暗黑枪；枪械相关以及终结技相关。玩家升级后是可以按 X（□）键反悔的，整个升级要素非常自由化。



NEW GAME+

玩家在将游戏通关一遍后会追加 NEW GAME+，在这个模式下可以继承之前的所有能力，敌人配置会发生一些变化。不过总体区别不大，等于变相增加玩家的游戏时间。

技能推荐

玩家初期时推荐将多种 DARKNESS 力量升满，尤其是吃心脏后回复体力增多这项，有了这个能力直接打最高难度都不成问题。最高难度下敌人攻击力很高，不过玩家只要猛吃心脏，就会发现尽管体力扣的快，补得也快。暗黑蜂同样是十分强力的能力，后期不少瞬间移动的敌人或者盾牌敌人打起来都非常麻烦，此时使用暗黑蜂后绝对会事半功倍，暗黑蜂在 BOSS 战中仍然有效，推荐早日升满。此外，升级将 Jackie DARKNESS 化后防御力会大幅提升，应当早日习得。玩家升级的顺序建议以优先 DARKNESS 力量，其次暗黑蜂和暗黑枪，之后升枪械相关，最后再提升终结技相关的技能。



合作模式（Vendetta'）

此模式下的卖点便是多名玩家合作进行，在合作模式中玩家可以选择四个人物，能力各不相同。模式流程长度还算厚道，不过任务大多是单纯的打打杀杀，并且不少场景和主线流程雷同。好在 BOSS 战还算有点新意，最终 BOSS 地狱野兽实力不俗，算是弥补了主线中的遗憾。

打穿后还可以游玩 HIT 模式，这个模式中有不少任务相关成就奖杯需要解锁。



TIPS 建议玩家不要中途改难度，更改过后相关的成就便无法获得，即便玩家改回之前的难度也无解。

DON难度主线故事模式攻略+收集指南

前情提要

游戏的主角 Jackie 是一个从小便加入黑帮组织的杀手，在 21 岁那年，Jackie 体内遗传的黑暗力量 DARKNESS 终于觉醒，这种力量使得他在帮派斗争中更加如鱼得水。不过这样也导致他树敌无数，Jackie 在反复的帮派斗争中逐渐打算离开组织。其所属帮派的首领 Frankie 却绑架了他的女友 Jenny，并将其杀害。愤怒的 Jackie 进行了报复，并且去地狱拯救 Jenny，从地狱归来的 Jackie 逐渐替代了 Frankie 的位置，成了新的首领，并将体内的 DARKNESS 力量进行了抑制……



DINNER OUT

波澜不惊的开场，身为 BOSS 的 Jackie 外出就餐，进入餐厅后往左边看，再往右边即可。一路来到双胞胎美女处遭到突然袭击。这里的战斗玩家只需负责瞄准射击即可，移动完全是自动进行的。注意，这场战斗到主角释放 darkness 力量前如果能消灭 25 个敌人，会解除一个奖杯、成就。在接连的窘迫之中，Jackie 不得不释放自己压抑已久的暗黑力量 DARKNESS……

AYBACK

往前走，玩家会经历几次 DARKNESS 力量的教学，在电闸处按 LB（L1）后连点 X（□）键将门扯开，再用 RB（R1）配合右摇杆的攻击将电缆破坏。继续前进会遇到小恶魔 Darkling，从其手中拿到武器后按↓即可使用双枪。将门扯开后在下一场景找到第一个收藏品 ROANOKE'S BANE，非常明显。之后会遇到第一个升级地点。接下来的战斗可以利用车门当盾牌，远处的灯建议用单手状态下的射击击碎。全灭这里的敌人后进入地下铁。

进入地下铁会遇到光源无法前进，将上方的灯用枪打掉即可，游戏中大多数有光束的场景都要这么做。这里战斗结束后下楼，一下楼向身后走可以找到收藏品 YHWH'S LAMENT。战斗中 Jackie 可以得到一把散弹枪，地铁场景由于都是最基础的敌人，玩家只要小心上方的灯光便可轻松将他们全灭，跳过轨道清掉对面的几个敌人后顺着铁道走会发生列车将敌人撞死的剧情，进入失事的列车继续前进，在消灭最后几个敌人后本关结束。

画面闪回至疯人院，控制 Jackie 与 TONY 对话即可。

THE FANILY

来到大本营中，先直接上 2 楼，在一副巨大风景画的旁边房间里找到收藏品 THE TRUE REVELATION。之后去 Jackie 房间为 Jenny 点上蜡烛，与 SARAH 对话，Jackie 说自己依然无法忘记 Jenny。与 VINNIE 对话后下楼找到 JIMMY，他告诉 Jackie 要找一个叫 SWIFTY 的人，在电梯门口与 VINNIE 对话选择 Let's go 即可。

Q AND A



一进入酒吧，向右后方的街机房间里走，可以找到收藏品 SISTER OF LIGHT。酒吧内有非常多的台球杆可以用来抓取对付敌人，全灭敌人后可以在下一个房间找到 SWIFTY，不过很快被他逃了。

前进来到废车场战斗，这里按 LB（L2）捡起挡牌前进即可，走一段在升级处左边可以找到收藏品 THE DARK MAN。消灭这里的敌人后玩家需要将上方的灯打掉才能将门打开，在下一个场景会进入游戏的第一场 BOSS 战。

BOSS：SWIFTY铁球机

BOSS 的铁球距离有限，玩家只要站在稍远一点的地方即可保证不受伤，一段时间后小恶魔会为玩家从场景左边送来瓦斯罐，此时接近按 LB（L1）拿到后往 BOSS 处扔即可造成重创。玩家每完成一次攻击便会有大量杂兵涌入，推荐利用场景中的铁杆将敌人戳死即可。场景边有车门可以当护盾来用，场地角落补充子弹的地方也不少，最后几个回合场地中光照的范围会变大，并且 BOSS 的铁球也带有灯，建议玩家躲在右下角逐一将杂兵解决，危机时刻就蹲在右下角这个掩体后面补充体力，注意向正面射击时，旁边一侧随时会有几个敌人会冲过来送死，是补充体力的大好机会。BOSS 剩最后一点血的时候直接开枪即可将其解决。

战胜 BOSS 后顺着铁架来到上方，在刚才 BOSS 铁球机器后面房间里可以找到收藏品 THE TRINITY。前进一段后画面闪回，在餐厅中遇到 Jenny，对话后进入跳舞环节，之后按 X（□）键可以选择吻 Jenny，如果此时玩家什么都不按等音乐结束可以获得一个成就、奖杯。剧情结束后进入里面的房间开门即可继续追击 SWIFTY 的战斗环节。

前行进入工厂，这里光源众多，对 DARKNESS 战斗很不利，建议优先将所有灯泡打掉，再逐一消灭敌人，在其中一个房间里可以找到一把散弹枪，结束所有战斗前往下一个场景开门前，上方有灯需要先破坏。接下来的战斗场景，一样建议优先将这里所有的灯击碎，上方的传送装置有可以抓取的道具用来攻击敌人。在这个场景中，楼下一个房间里可以找到收藏品 THE GRAVEN IMAGE。进入开关房将门打开，经过两次开门，走过一个检查点后的战斗场景，将左边的发电机打掉后进入房间里可以拿到收藏品 CHIME OF DELIVERANCE。将这个场景的敌人全灭后，直接从亮灯的地方来到发电机处，破坏后打开房间，便可找到 SWIFTY。



TIPS 剧透醒目：游戏中有两个平行世界，一个是 DARKNESS 的主线，另外一个是精神病院中，这里所有人都会告诉 Jackie 一切关于 DARKNESS 的事情都是 Jackie 的精神幻觉，一切都是假的，并且让玩家都怀疑 Jackie 到底是不是精神病人，最后的选择中选择留下来则会进入 BAD ENDING，Jackie 会永远留在幻觉中，不知大家是否被骗了呢？

MORE QUESTIONS THAN ANSWERS

与 JOHNNY 讨论结束后与门口的 CHIEF 对话，去 JIMMY 的办公室，接着来到电梯前，选择“I WOULD LIKE THAT VERY MUCH”即可继续下一个任务，前往 Victor 的妓院。

STRONG SILENT TYPE

本关一开始的 LUCKY 牌子右边，有收藏品 THE BROTHERS OF MEN。进去后找到接头的 VENUS，跟着她一路走，在拿到枪后便会进入战斗环节。这里的巷子都是最好的掩体，敌人均不难对付。在到达门口处发现无法前进，与小恶魔对话便可换操作小恶魔进入通风道，来到地面后顺着绿色的管子爬到上面，从天花板上来到下一个通风道，在干掉最后一个敌人后便可按 RB（R1）将电源破坏，灯便会熄灭。切换回操作 Jackie，来到下一个场景在房间内可以找到子弹和其他枪械。前进一段会有敌人破门而出，此时玩家在时间慢放中干掉敌人后，在他们身后房间里可以找到收藏品 THE KEY OF MICTLAN。继续前进，在下一个房间内会遇到强光，这里是强制剧情，Jackie 中了陷阱必然会倒下。

醒来后，发现被暗算，VICTOR 想得到 DARKNESS，并且 Jackie 的大本营已经被兄弟会占领。剧情中会有一个选择，是选择杀 FRANK 还是 EDWARD，如果什么都不选则可以解除一个成就、奖杯。在被殴打当中连续按 X 便可以挣脱，慢动作中将敌人击倒后打碎灯，在这个场景中可以找到收藏品 THUMB SCREWS。之后离开，在失火中逃出去，这里的战斗没有枪械，不过好在敌人都不堪一击，爬上梯子走一段打开门后即可离开这里，回大本营展开营救。





Johnny Powell

看上去疯疯癫癫的 Johnny Powell 其实是个学者，专门研究一些科学外未解之谜，关于 DARKNESS 的事情特别了解，是 Jackie 的顾问。原本是前途无量的学生，但对于文物背后的内容近乎疯狂的执着，导致其开始吸毒。以至于看上去非常癫狂。游戏中他会告诉 Jackie 许多关于 DARKNESS 的情报。

DEAL WITH THE DEVIL

在经过一个涂鸦的墙后往右边看，在阳台处可以看到收藏品 THE FOOL'S PHYLACTERY，这里战斗中可以捡起风扇将远处的敌人杀死，注意多找掩体以及第一时间灭灯，在接连消灭几个敌人后前进，之后便可乘车前往大本营。

在停车场的战斗注意，一定要优先将车灯击碎，这里还会遇到带着灯移动的敌人，用手枪将灯打碎或者将持灯敌人杀死都可以，建议拉开距离，躲在安全的角落。继续前行会有一辆车向 Jackie 驶来，在慢动作中用枪将其打翻后可以获得一个成就、奖杯。结束这里的战斗后即将回大本营前，走到红地毯的场景，在左边有一扇门可以打开，里面可以找到收藏品 WINGED DEMON。之后与 ADOLF 的对话结束后进入电梯。

HOME INVASION

升级处有足够的弹药可以补充，与 JOHNNY 对话后前往花园。这里的战斗场景会遇到第一个盾牌兵，这种敌人需要先将其盾牌的魔力打掉，之后才能伤到本体，最简单的方法就是按 B（○）直接释放暗黑蜂的力量，最省时省力。在进入室内房间后，将灯的电源打掉，靠着右边走，会有一间有火炉的屋子，里面可以找到收藏品 THE BLINDING SUN。一路前行至最后发生剧情，Jackie 眼睁睁地看着姑妈 SARAH 被杀死。

THE AWAKENING

继续从精神病院醒来，来到楼下与 FRANK 对话，之后去办公室与 DOCTOR JAMES 对话，他会告知 Jackie 的症状，并告诉 Jackie 所有一切关于 DARKNESS 的事情都是 Jackie 的精神幻觉，之后就可以去找这个世界中的 Jenny 了。对话结束后玩家需要往医院外跑，注意如果被抓到可是会 GAME OVER 的。





END OF AN ERA

回到“DARKNESS 的世界”，醒来后前往一楼与 JAMMY 对话，来到电梯前选择 I'M READY 即可，Jackie 会去墓地悼念死去的 SARAH。

TIPS 小恶魔同样可以按 LB（L2）抓取，抓取后将其扔向敌人，小恶魔会直接对敌人进行干扰。

SAYING GOODBYE

与 JAMMY 对话途中会遭到突然袭击，战斗开始后玩家可以面对 SARAH 棺材往左边走，这里可以找到收藏品 CAIN，沿路会与 BRAGG 较量几次，由于只是点到为止玩家不必太过理会，以回避为主，真正的较量会在后面。关闭总闸的过程中场景敌人众多，并且有不少亮灯的地方特别麻烦，还有带着灯的敌人，遇到这种情况尽量缩在暗处，等其他近身的敌人过来一一解决，子弹不够的情况下就用终结技补，不行在场景中还能捡到不少。

将变压器击毁，打开门继续前进会遇到



首个持鞭子的敌人，这种敌人会将 Jackie 手里的武器夺走，建议与其拉开距离，由于这个场景还会跑出一个盾牌兵，不妨使用暗黑蜂会简单不少。这个场景左边建筑物的后面可以找到收藏品 ENGRAVED SKULL。结束这里的战斗后便会进入与 BOSS——BRAGG 真正的较量。



BOSS战 BRAGG

战斗开始后先是与杂兵的较量，这里其实是让玩家做准备，尽量吃心脏将血量补满，再到场边将子弹补充一下。全灭杂兵后就是与 BRAGG 的正面对抗。首个回合中，BRAGG 只会边跑边用手枪攻击，之后见其跃起便是冲过来飞踢的前兆，玩家需要迅速向一旁躲避，成功闪开后 BOSS 会有很大的硬直供玩家鱼肉。

将其血量打掉一半后会有杂兵驾车驶入，首先将车灯打掉，再将敌人一一解决，这其实又是一次是给玩家补血补弹药的环节，可以在地下多留几个心脏，一会儿战斗随时补充。第二个回合 BOSS 会出现在场边，并且增加一招投掷 3 个黑暗波的攻击，这种攻击不但发动速度快，并且威力不低，可以躲避的缝隙很小，建议玩家看到这招就往 BOSS 面前跑，有较高的几率可以躲过。几回合后 BOSS 又会来到玩家面前，打法和之前类似，不过依然要小心其三个黑暗波，血量不够就马上吃心脏补充。最后使用黑暗蜂或者黑暗枪都可以很快一气将其解决掉。

ON THE HUNT

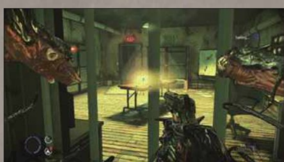
回到大本营，阳台可以玩两个迷你游戏，这是获得成就、奖杯的机会，不要错过。详见后文的奖杯、成就获得指南。

FUN AND GAMES

一开始跟着 Jenny 的幻影走，进入游乐场，在中心地带穿过一束光源后可以找到收藏品 THE LANTERN OF ST.AHTHONY。来到第一个打靶游戏处，游乐场一共有两个迷你游戏，全部获得 1000 分后可以解除一个奖杯、成就。相见后文的奖杯、成就获得指南。

游乐园的战斗需要注意，这个场景亮灯的地方众多，优先用手枪打掉，将敌人引到黑暗处逐一解决。来到突然开大灯的地方后赶快往后退，这时会有多个敌人涌出，将他们消灭后，由于大灯无法破坏，可以选择从旁边的小巷走（刚才拿收藏品的地方）。遇到持散弹枪的敌人一定要小心，这种敌人瞬移非常快，可以释放一个暗黑蜂，再用近身招式将其解决。

来到第 2 个场景后往右后方走，那里可以找到收藏品 AF AND HEMAH，前进一段便可找到第二个打靶游戏。打靶结束后与大量敌人战斗，将敌人全灭，面对地上的蓝色布偶奖品，在打靶台的左边有一扇开着的门，进入后可以取得收藏品 THE ABYSMAL MAW。



在接下来的场景战斗后 VICTOR 会将门关上，解决掉敌人后发现正面的门无法通过，一段时间后小恶魔会为玩家送来瓦斯罐，用它往门处投掷，会涌入大量敌人，同时旁边的门开启。

面对小丑门往左边走，在走过一个走廊后，隔着对面铁门在里面的房间可以抓取一个收藏品 CRESCENT OF THE SUN（如图）。接下来的战斗一定要顶着光将对面远处的变压器射爆，这样才能从容战斗，由于场景中有盾牌和多个瞬移敌人，建议配合暗黑蜂和暗黑枪速杀。一路前行，在进过一次由上往下进攻后，进入一间里面有水泥车的房间，在水泥车旁边可以找到收藏品 SIDDHARTHA'S TEARS。由于车前的大灯 DARKNESS 无法靠近，Jackie 需要走旁边的门将按钮打开，这样小丑的大门终于被打开了。



一进入恐怖屋，在右边的售票口里侧可以找到收藏品 THE MARK OF CAIN。恐怖屋中多半是观赏，只会偶尔出来几个敌人需要玩家解决，没什么难度。打开刑具，Jackie 再次被 VICTOR 抓住。

Johnny Powell



兄弟会的头目，想要得到 Jackie 体内 DARKNESS 的力量，在游戏开场就策划了一次突然袭击，使 Jackie 不得不释放 DARKNESS。平时经营着一家妓院，从事不少见不得人的工作。手中的青铜器 Siphon 源于古代，可以遏制 DARKNESS 的力量并加以控制，是由 The Angelus 制造的，关于 The Angelus，这个也应该是续作的伏笔。

More, GO. 73123.blog.163.com

TIPS 大本营的唱片机、水池和浴室都是可以互动的，不过意义不大。

STRANGE PEOPLE

剧情再次闪回精神病院，对话结束后去找 Jenny，接着玩家需要去找一样武器，穿过几间走廊，来到一开始 Jackie 醒来的地方，旁边可以找到坐轮椅的 ADOLF。与其对话，接着来到目标房间，剧情后跟着小恶魔前进。

RAT IN A MAZE

画面回到“DARKNESS 的世界”便会有一段玩家操控小恶魔拯救 Jackie 的过程，这次难度相比上次有所提升，注意在向目标前进的过程中不要被敌人发现，在有光源的地方一定要绕开。电闸前的灯忽亮忽暗，要等暗的时候将电闸破坏，打开门之后，在过道中可以看到 Jackie 被关押的剧情。

继续前进，一进入下一个场景，前往对面的一个房间里可以找到收藏品 POPE JOHN XII。顺着黄色的电缆一直走，在其中一个房间可以找到爬上去的绿色管道，上去即可找到电闸，破坏后便可下去救 Jackie。

换回操控 Jackie，来到 Jackie 父亲的办公室，在旁边的桌子上可以找到收藏品 RELIQURY OF THE BLESSED BLOOD。接着拿到墙上的散弹枪即可开始战斗，这里的战斗虽然 Jackie 丧失了 DARKNESS 的力量，不过好在敌人都比较弱，躲在掩体后面多猥琐便不会有难度，之后前行不久就会发生与 PEEVISH 的 BOSS 战。



BOSS战 PEEVISH

没想到 DARKNESS 的力量到了 PEEVISH 手里反而变水了很多，他只会边逃走边射击，在玩家近身后会使用暗黑蜂攻击。战斗中建议使用散弹枪，近距离两三枪就能搞掉 BOSS 一格血。BOSS 召唤出的地狱军团威力一般，玩家只要打得缩一点就不会有任何难度，打掉一半血后会有检查点。每次 BOSS 逃走后寻找发红色光的地点就能找到他，玩家在血量危机的情况下就不要追着打了，退回去等恢复了再追击便可，PEEVISH 是不会主动过来进攻的。击倒 PEEVISH 后将子弹补充一番即可继续前进。

HOMECOMING

一开始的战斗正面有一束强光，玩家不宜靠近，等把敌人都引过来后再一一解决，穿过光后上楼，这里会有断层无法通过，右边的墙可以按 LB（L1）抓下来生成平台，扯开墙后马上往墙里面看，可以找到收藏品 THE SILENT NIGHT。经过升级点后，在下一个房间调查中间的照片便会进入连续多场战斗，这个场景中敌人众多，好在分布着不少子弹，不少区域有太阳光，不过有时为了补充子弹必须冒险去拿。最后一个回合需要注意有盾牌兵加灯的组合，建议使用暗黑蜂后使用魔枪将灯迅速干掉，再收拾盾牌敌人。

战斗结束后上楼，在地上有风扇的场景先别急着往下跳，在旁边一个黑暗角落可以找到收藏品 THE DECEIVER'S GRASP。继续一路上楼，在结束几场战斗后便是与 VICTOR 的决战。

LAST STAND

决战前在走廊会有与 VICTOR 的比划，一样是点到为止，玩家只要躲避他的几束光波即可。

BOSS战 VICTOR

在与 VICTOR 的战斗时，先在场景中找到收藏品 THE FIRST，否则打死 VICTOR 后就无法获得了。与之前 BRAGG 的 BOSS 战类似，VICTOR 一开始会呼唤杂兵，为玩家补充体力，全部解决后才是与他的正面对决。

VICTOR 会瞬间移动，玩家必须准确找到他的位置，并且 BOSS 还会释放各种光波攻击，其中竖形的只要横向移动就能轻松躲开，集束攻击时玩家只要躲在场景中的柱子后面向他射击便可挡住他的光波，非常轻松就能打掉他一半血，结束第一回合。

第二回合开始后依然有大量杂兵出现，都是负责为玩家送血的。将杂兵消灭后 VICTOR 这次会追加一招释放暗黑军团的招式，与 PEEVISH 的战斗类似，这些杂鱼只要用枪或者干脆释放一次黑暗蜂就能解决，最后打法和上一个回合相似，子弹不够了在场地中有很多。最后阶段地狱军团和 BOSS 的集束攻击会同时攻击玩家，此时发动黑暗枪拼血即可。



REVELATIONS

再次回到精神病院，一大段剧情结束后玩家将面临最终选择，是否相信这是幻觉，选择 STAY WITH JENNY 则会进入 BAD END 永远活在幻觉世界中并且游戏结束，选择 REJECT THE ASYLUM 则会离开这里，继续去救 Jenny。

HEART OF DARKNESS

一进入地狱靠着右边走，在岔路中可以找到收藏品 ASHES OF THE UNNAMED，在地狱的战斗中可以拿到双枪，这里敌人都不强，只是攻击力比较高，玩家只要吃心脏及时便不会有大碍。继续前进，在按 LB（L2）拆开一个挡路的板子前向右边看，这里有最后的收藏品 PRISM OF THE BROTHERS。第一次来到 Jenny 处，先将所有杂兵消灭，接着按 LB（L1）将束缚着 Jenny 左手的装置拆掉。

这里同样是纯粹的战斗为主，其中会有盾牌等敌人，不过打法与之前无二。再次来到 Jenny 处战斗，全灭敌人后，将 Jenny 右手的束缚解除，这样玩家便能迎来最后的结局了，这是续作的伏笔，请期待《DARKNESS III》。



TIPS 游戏没有在线成就、奖杯，单机即可拿齐。

全奖杯、成就获得指南

要拿其本作的成就、奖杯非常简单。游戏中玩家只要先将最低难度打一遍，过程中注意早日习得黑暗蜂、黑暗手枪等成就、奖杯需要积累的能力，并且用要求中的不同方法累计杀敌数量，由于玩家死后特定方法杀人的数量依然可以累计，因此玩家可以反复死反复刷。正常两遍流程中就可以全部解了，玩家不必刻意去刷就能拿到。注意在其中一遍游戏中，将剧情特定的成就拿到，比如在餐厅跳舞时不要吻 Jenny 以及迷你游戏等。第 2 遍游戏时玩家直接选择 NEW GAME+，并且选择最高难度 DON 即可，玩家所有升级后的能力以及杀敌数都会保留，在这周目中将收集拿齐，在最后阶段一般都可以将所有能力升满。

接着再以最低难度将 Vendettas 模式打穿，打完后选 Hit List 任务，能力一般都可以升满。再用剩下的三个角色各打一个最简单难度的 Hit List 任务（包括成就、奖杯指定的），最后凑足必要的 6 个 Hit List 任务就可以拿满了。

奖杯、成就列表

注：列表中带 ※ 号的标示在流程中需要特别注意的。

成就、奖杯名	取得条件	点数/杯种
Conquered the Darkness	获得其他所有奖杯	–/白金
Free the Mind	任意难度通关	25/银
Don of Darkness	以Don难度将游戏通关	100/金
At Home in the Dark	以任意难度将New Game+通关	50/金
※One Man Army	在游戏一开始的餐厅环节杀25个敌人	10/铜
※The Bird is the Word	在敌人的汽车袭击中给他们好看	5/铜
※Carnie Kid	在两个打靶游戏中均获得1000分	20/铜
Impish Delight	在控制小恶魔Darkling的过程中杀死15个敌人	10/铜
Executioner	使用DARKNESS的终结技杀死50个敌人	10/铜
The Swarm King	在按B（○）释放暗黑蜂（Swarm）的状态下杀死 50 个敌人	10/铜
The Old Gibber	在按Y（△）发动暗黑枪（Gun Channeling）后杀死100个敌人	10/铜
Suck It Up	使用黑洞（Black Hole）杀死50个敌人	10/铜
Cut and Run	使用右侧的抽击（Demon Arm Slash attack）杀死50个敌人	10/铜
Ready for the Big Leagues	使用左边的投掷道具杀死50个敌人	10/铜
Dark Akimbo	左右手持不同的枪杀死100个敌人	10/铜
※That's Why I'm the Boss	游玩两个迷你游戏	15/铜
Karma's a Bitch	将盾牌兵的盾抓取，并用这个盾牌将其砸死	10/铜
2 Guys 1 Pole	使用一根钢条掷死两个敌人	25/铜
Versatile Killer	在30秒内用5种不同的方法杀死敌人	20/铜
Skeet Shoot	将敌人扔到空中再用枪杀死	10/铜
Jackie's Got Talent	升级一项能力	5/铜
This Kid's Got Potential	升满一个技能书	10/铜
Truly Talented	升满3个技能树	25/铜
Talent Show	升满所有技能树	50/银
Mmmm Essence!	故事模式中收集5个收藏品	10/铜
Relic Hunter	故事模式中收集29个所有收藏品	50/银
※Romantic	跳舞到最后	5/铜
Burned His Mansion	Vendetta's模式中剧情获得	20/铜
Coward	Vendetta's模式中剧情获得	20/铜
Whipping Boy	Hit List模式下打过任务“Enter the Gauntlet”便会获得	20/铜
Bonnie & Clyde Wannabes	Vendetta's模式中剧情获得	20/铜
Technical Difficulties	Hit list模式下打过任务“We Interrupt this Program”便会获得	20/铜
The Brotherhood Crumbles	打穿Vendettas模式	50/金
Dark Ninjutsu	Vendettas模式中使用Inugami打过一关	10/铜
Hell Hath No Fury...	Vendettas模式中使用Shoshanna打过一关	10/铜
It's 12pm Somewhere!	Vendettas模式中使用Jimmy打过一关	10/铜
Voodoo is More Than Dolls	Vendettas模式中使用JP打过一关	10/铜
Embraced the Darkness	Vendettas模式中将一个人的所有能力升满	25/铜
You've Made My Hit List	完成6个Hit List任务	25/银

秘密成就、奖杯

成就、奖杯名	取得条件	点数/杯种
Cheque Please!	故事模式剧情中获得	10/铜
I'm Just Getting Started	故事模式剧情中获得	25/铜
Escape the Brotherhood	故事模式剧情中获得	25/铜
Storm the Mansion	故事模式剧情中获得	25/铜
One Flew Over...	故事模式剧情中获得	20/铜
Sweet Revenge	故事模式剧情中获得	25/铜
Date Night	故事模式剧情中获得	25/铜
Allies in Strange Places	故事模式剧情中获得	20/铜
Back in the Saddle	故事模式剧情中获得	20/铜
Step into Hell...	故事模式剧情中获得	25/铜
※Decisions, Decisions	剧情中选择谁也不杀	5/铜
Should Have Called 555-2368···	打穿Vendettas模式便可获得	10/银

难点奖杯、成就获得指南

One Man Army: 游戏在开始后会有在餐厅遭到袭击的环节，成就、奖杯要求玩家从被袭击到瓦斯爆炸 DARKNESS 力量觉醒这段情节中杀死 25 个敌人。直接打最低难度即可，无论玩家打敌人哪里都是一枪一个，只需对敌人出现的位置稍作熟悉即可。不过最后双枪环节需要注意，不是特别好瞄准。一开始有大概 9 个敌人，中间环节会有 6 个，最后双枪有 10 个以上的敌人，打得准的话可以杀 27 个以上。

The Bird is the Word：DEAL WITH THE DEVIL 这章中，在停车场的战斗，前行不久会有一辆车向玩家冲过来，此时进入慢动作，玩家如果可以第一时间将车子打翻便可以获得这个成就。建议等车子驶过来的时候直接发动黑暗枪，这样会非常轻松。

Carnie Kid： 玩家在进行到 FUN AND GAMES 这章时，进入游乐园会有两个迷你游戏。成就、奖杯要求玩家在这两个游戏中均获得 1000 分。

第一个打鸭子分为上中下三个区域，上面的区域目标移动速度最快，但是每只有 100 分，中间的为 50 分，下面的鸭子数量多、移动慢，但只有 35 分。建议尽量瞄准中间和上方的鸭子来打，很快便能打到 1000 分，如果没有成功选择读取上一个检查点即可，可以按 B（○）键迅速跳过剧情直接开始。

从升级点出来来到第 2 个打靶点，这个迷你游戏需要将冒出的黑衣敌人打掉，每个 50 分，如果不小心误伤了白色的平民和警长会扣分，两个迷你游戏都推荐不要用 LT（L1）的瞄准来打，这样选择目标会快不少。同样失败后可以选择读取上一个检查点。

That's Why I'm the Boss: 剧情推进到“ON THE HUNT”这章时，前往一楼阳台，与 ADOLF 对话按 Y（△）之后进入两个迷你游戏选项，按 X（□）为“打瓶子”，按 Y（△）为“打鸽子”。

打瓶子难度稍高，成就、奖杯玩家必须在 10 秒内将所有瓶子击碎，而打鸽子只要打超过 21 只即可。打鸽子建议不要用 LT（L1）瞄准，在不少鸽子飞走前可以提前攻击，运气好的话一枪可以打死多个，鸽子飞走了不要放弃，只要不是离得太远一样可以打死。算好换弹的时间，时间内完成不成问题，全部 24 只打死也并非困难。反而打瓶子的游戏需要一定技术，要求瞄准不说，速度还要快，第一枪的时候一定要迅速定位，十秒内完成即可。

2 Guys 1 Pole: 在 Q AND A 这章一开始，将门打开后旁边可以找到铁杆，门里一开始就能看到两个敌人，在他们 2 人处在同一水平线时投掷铁杆插死两个人即可，玩家可以选择读取上一个检查点反复尝试。

Versatile Killer: 30 秒内用 5 种不同的方法杀人，方法如下。

1：先用 LB（L2）投掷道具随便扔一个敌人；2：之后使用 B（○）键的黑暗蜂攻击；3：再使用 Y（△）键的黑暗枪；4：最后使用 LB（L2）抓取一个敌人后使用任意终结技；5：按住 RB 抽死一个人即可。

Skeet Shoot： 按 LB（L2）将敌人抓取后再向天空按 LB（L2）将敌人掷过头顶，接着开枪将其打死即可。注意抓取敌人时间过长会死，高难度下敌人一枪打不死，玩家可以选择普通人或者最低难度下手。

Romantic: 在 Q AND A 这章击败 BOSS 后，会有与 Jenny 在餐馆跳舞的情节，在最后可以选择吻她，此时如果玩家什么都不做等音乐播完便可得到这个成就、奖杯。

Decisions, Decisions: STRONG SILENT TYPE 这章中，Jackie 手被钉住的剧情，看电视后会面临选择，问玩家要杀哪个人，此时什么都不要按即可解锁这个成就、奖杯。

玩后感 如果不是合作模式太过单调无聊，主线流程能够再长一点，内容再丰富一点，本作还是具备杀入一线大作实力的。从结局来看，最后的结尾算是与原作漫画相呼应，真正的大战会在《DARKNESS II》中展开，请玩家们耐心等待。

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

实用技术 攻略透解

在故事的开端，主人公无命者（Fateless One）于侏儒们（Gnome）的灵魂之井（Well of Soul）中复活时，整个阿玛拉大地上的凡人种族（Mortal Races）都陷入到了与冬灵（Winter Fae）军队冬晶军（Tuatha Deohn）的战争当中，一切都是因为疯狂的冬灵君王贾德弗（Gadflow）以一个新神的名义对所有凡人种族发起了战争。冬灵是永生者，他们可以通过大冰窟复活，投入无穷无尽的兵力，凡人虽然奋勇作战，但却不可能敌得过敌人持续不断的进攻。这场战争似乎已经命中注定会失败，凡人种族的抵抗不过是种徒劳无功的挣扎。十年过去了，凡人种族在冬晶军的进攻面前节节败退，虽然不至于被消灭，却也看不到胜利的希望。但是，无命者的出现为命运提供了一个新的变数，没人知道这个死而复活的凡人将会为阿玛拉带来什么样的变化，一切的决定，都掌握在了玩家的手中。

文 稀饭　美编 心の永恒

攻略透解 GUIDE THROUGH

大地王国 罪与罚	EA	角色扮演
多机种 Kingdoms of Amalur: Reckoning		美版
2012年2月7日	1人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

阿玛拉大地上永生者与凡人的战争

基本

操作列表	
按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制
十字键←	快速使用生命药水
十字键→	快速使用法力药水
十字键↑	开启/关闭攻击友方目标功能
X键/□键	主武器攻击
Y键/△键	副武器攻击
A键/×键	确认键

操作列表	
按键	功能
B键/○键	翻滚
LB键/L1键	开启便捷道具栏
LT键/L2键	格挡
RB键/R1键	下蹲
RT键/R2键	开启施法界面
BACK键/SELECT键	开启地图
START键	开启菜单
RS键/R3键	视角居中

特殊操作

奔跑：移动中，短暂长按A键/×键能够让角色进入奔跑状态，提高移动速度，无耐力限制。但是奔跑带有一定惯性，不容易转向，而奔跑时左摇杆更改移动方向过快或与前进方向相反会立刻中止奔跑。



跳跃：正常状态下角色无法跳跃，但在一些有高低差的地方系统安排了跳跃点，会在画面右上角小地图上标出，靠近跳跃点时会有按键提示，按下后角色会自动跃下高台。

连续翻滚：连按B键/○键可以进行两次无缝的连续翻滚，但之后固定会出现一个短暂的硬直。

施法：按住RT键/R2键，画面右下方出现施法界面，最多可以容纳四个法术，分别对应X键/□键、



Y键/△键、A键/×键和B键/○键，此时单击对应按键可以释放法术，法术放出后可以立刻松开RT键/R2键。有部分魔法存在长按和连按操作。

越肩视角：角色静止不动的情况下按RS键/R3键，可以进入越肩视角，方便观察环境。

潜行：角色按RB键/R1键下蹲时即进入潜行状态，此时附近任何NPC头上都会出现眼睛图案，无法察觉玩家角色存在时为黑色空框，角色被察觉时，框中会不断累积橙色的警戒值，蓄满后图案变为红色，角色完全被NPC察觉。

罪与罚模式：在红色的生命槽和蓝色的法力槽中间还有一条紫色的命运槽，蓄满后玩家同时按下LT+RT/L2+R2就可以进入罪与罚模式，发动瞬间带有击飞判定，之后角色进入子弹时间，敌人移动速度明显变慢，我方角色攻击威力上升。在罪与罚模式中被打空生命槽的敌人不会立刻死去，而是跪倒在地，此时玩家可以对敌人发动终结技，而如果有多个敌人被击倒，则在一个敌人被终结后，其他敌人同时死去，身上的经验值化为黄魂汇入玩家角色体内。



知识碎片

如何获取命运值

最简单的方法就是杀死敌人，角色会根据敌人的等级和强度获取不等量的命运值。把技能树的各种战技升到最后一级并发动相应的招式和派生连招也能够获得额外的命运值。最后，使用命运药水（Fate Potion）可以立刻补满命运槽。

©2011 38 Studios,LLC.All Rights Reserved.

TIPS 游戏中的字幕是默认关闭的，第一次开始游戏时记得去Options里头打开。

系统

菜单界面

《大地王国 罪与罚》的系统是一个大杂烩，融合了许多主流游戏的影子，其基本的架构类似于《上古卷轴》系列”，但没有把自由度放得那么高。战斗部分有着日式动作游戏的影子，但严谨程度上有所不及。在游戏当中，玩家需要关注的地方，主要集中在技能（Abilities），技巧（Skills）和宿命（Destinies）方面，下面将一一详解。

主界面	
选项	功能
Inventory	查看角色物品
Quests	查看任务
Abilities	查看角色技能
Destinies	查看或切换角色的宿命
Moves	查看角色的招式
Status	查看角色的详细数据
Map	查看地图
Options	查看选项
Save Game	保存游戏
Load Game	读取游戏
Exit	离开游戏

物品界面	
选项	功能
Weapons	选择角色的主武器与副武器
Armor	选择角色的护甲
Accessories	选择角色的饰品
Consumables	选择角色饮用的药物，或将药物设定到便捷道具栏中。
Items	查看角色携带的物品，或使用修理工具（Repair Kit）。
Junk	查看前几个项目中被归类为垃圾的物品，并可以选择摧毁，节省背包空间。

数据界面	
选项	功能
Skills	查看角色的技巧
Twists of Fate	查看角色的命运转折（Twists of Fate）卡片
Lorestones	查看角色的传说之石收集情况和获得的奖励。
Effects	查看角色身上的增益与减益状态。
Stats	查看角色的各项统计数据
Manual	查看游戏的教程

菜单界面操作	
按键	功能
左摇杆	移动光标
十字键	移动光标.
右摇杆	移动说明文字滚动条
A键/×键	确认键、将物品移出垃圾项目
B键/○键	取消键
X键/□键	对比装备武器/护甲/饰品、安置药物到便捷道具栏、摧毁所有垃圾物品
Y键/△键	移去垃圾物品项目、摧毁选中物品

技能（Abilities）



本作的技能树有三系，分别对应三种不同的战斗风格，分别是力量系（Might）、敏捷系（Finesse）和法术系（Sorcery）。技能包含了主动技能和被动技能，主动技能里头还有招式技能和法术技能。随着玩家在技能树中投入的技能点越多，便会开放越高层的技能树，解锁更多强力的技能，增强角色战斗力。

宿命（Destinies）

宿命项目允许玩家查看并更改目前装备的宿命卡片，命运卡片共有七类，其中三类是纯粹职业（Pure Class），其余四类为混合职业（Hybrid Class）。解锁宿命卡片需要玩家在三个技能树中投入足够的点数，玩家在查看宿命卡片时，卡片上方的Requirements处显示在Might、Finesse和Sorcery下的数字便是该宿命要求玩家在技能树中投入的技能点数量，数量未达标时数字为红色，达标后则为白色。所有数字均为白色，玩家便可以解锁并装备这一宿命。在Requirements下方显示的是该职业宿命的描述，最下方则是显示宿命卡片提供的增益。层数（Tier）则是表示该职业宿命在所述的职业类别中的强度，层数越高则越强，解锁所需要的技能点数也就越多。玩家一次只能装备一个宿命，因为前期技能点数有限，所以最好是对应自己想要获得宿命来堆砌点数，并装备相应的宿命卡片。



数据（Status）

技巧（Skills）



▲技巧等级效果与里程碑效果一览。

技巧不是直接性的战斗技能，一般只会作用于玩家的非战斗方面表现，当然有部分技能如潜行（Stealth）会和战斗有关，但作用也仅仅关系到刺杀时的表现，之后的战斗中是帮不上忙的。提升技巧的途径很多，角色本身所选的种族会提供总计四点的技巧增益，其中一项技巧会获得两点，其余两项技巧会获得一点，除此以外，升级时，每一级玩家角色可以获得一个技巧点。分布在各个城市当中的技巧训练师也会在收取费用后提升玩家的技巧等级，但因为训练师各自有不同的训练范围，加上收费不菲，不是非常推荐。相比起来，阅读技巧书籍是个不错的选择，既可以提升技巧等级，又能够帮助完成读50本书的成就。不过能够提高技巧的书籍在游戏中数量不多，除了固定会获得的地方外，也可以买到或在宝箱中低概率开出，遇上后一定要记得立刻阅读。

技巧最高可达到十点，分为三个层次，第一个层次基础（Basic）有四个等级，之后的进阶（Advanced）有三个等级，需要玩家角色达到8级后才可以习得，最后一个层次是大师（Master），需要玩家角色达到16级后才能习得，同样有三个等级。

技巧的某些等级作用是相同的，一般是提升该类技巧的效果，详情会在技巧列表中说明，而有一些等级则存在着名为里程碑（Milestone）的特殊增益，角色的技巧达到这一等级后将会获得特殊的好处，具体效果也会在列表中说明。

最后，必须说明的是，玩家在占命者（Fatewaver）处可以进行“宿命解放”（Unbind Destiny），重置所有技巧点数和技能点数，但是种族天生的技巧增益和从训练师处学来的技巧点数是不会被重置的，玩家无法通过宿命解放来从训练师处获得可以随意调配的技巧点数。

炼金（Alchemy）	
等级通用效果	提高采集材料的成功率。
等级1里程碑	失败的实验会让玩家获得一瓶不稳定的药水。
等级3里程碑	玩家能够使用三种材料来配制药水。
等级5里程碑	玩家能够使用四种材料来配制药水。
等级10里程碑	立刻领悟所有药水配方。

锻造（Blacksmithing）	
等级通用效果	提高修理工具的效果。
等级1里程碑	玩家能够从某些敌人身上得到锻造零件。
等级2里程碑	玩家能够使用三种零件锻造装备。
等级3里程碑	玩家能够分解珍贵（Infrequent）品质的装备
等级4里程碑	玩家能够使用四种零件锻造装备。
等级6里程碑	玩家能够分解稀有（Rare）品质的装备
等级7里程碑	玩家能够使用宝石（Gem）作为第五种零件锻造装备。
等级10里程碑	玩家能够制造大师级（Mastercrafted）装备

侦测（Detect Hidden）	
等级通用效果	提高玩家除贸易外任何途径获得的金钱数量。
等级1里程碑	敌人与NPC将会被标记在小地图上。
等级2里程碑	隐藏宝物将会被标记在小地图上。
等级3里程碑	敌人的视线朝向将会标记在小地图上。
等级4里程碑	玩家能够解除陷阱。
等级5里程碑	隐藏通道将会被标记在小地图上，玩家靠近时会自动开放。
等级7里程碑	陷阱将会被标记在小地图上。
等级8里程碑	解除陷阱能让玩家获得零件。
等级10里程碑	传说之石与宝箱将会被标记在小地图上。

TIPS 紫色品质的武器无法在锻造台分解，而且售价颇高，所以如果实在用不上，就卖掉吧。

知识碎片

隐藏宝物

这些宝物的外观一般是一段腐朽的树干或一堆乱石，玩家在靠近时便会发出光芒，手柄也会震动，随着玩家靠近宝物，光芒会越来越亮，震动会越来越强，直到玩家远离或拾取宝物才会停止。隐藏宝物的内容是随机的，有可能是惟一品质的装备和大师级的药水，也有可能只是一个不值钱的材料，总之玩家在点出侦测技巧的第二个里程碑后，只要看到地图上有隐藏宝物就不要放过。

驱魔（Dispelling）	
等级通用效果	降低驱魔仪式的难度。
等级2里程碑	玩家驱魔失败后会获得一次额外的机会。
等级4里程碑	移除会让玩家驱魔失败的黑暗印记（Dark Sigils）。
等级7里程碑	玩家驱魔失败后会获得两次额外的机会。
等级10里程碑	降低守卫符文（Ward Glyphs）的复苏速度。

开锁（Lockpicking）	
等级通用效果	降低开锁难度。
等级4里程碑	总是可以强行打开极简单难度（Very Easy）的锁。
等级7里程碑	总是可以强行打开简单难度（Easy）的锁。
等级8里程碑	总是可以强行打开中等难度（Average）的锁。
等级10里程碑	总是可以强行打开困难难度（Hard）的锁。

贸易（Mercantile）	
等级通用效果	降低物品购入价，提高售出价。
等级3里程碑	玩家摧毁物品时能够获得等同其价值15%的金币。
等级6里程碑	玩家摧毁物品时能够获得等同其价值30%的金币。
等级10里程碑	玩家永远可以在商人处销赃。

口才（Persuasion）	
等级通用效果	提高成功说服NPC的几率。
等级1里程碑	犯罪时贿赂守卫逃脱逮捕所需的金钱降低20%。
等级3里程碑	犯罪时贿赂守卫逃脱逮捕所需的金钱降低30%。
等级6里程碑	犯罪时贿赂守卫逃脱逮捕所需的金钱降低40%。
等级10里程碑	犯罪时贿赂守卫逃脱逮捕所需的金钱降低50%。

精工（Sagecraft）	
等级通用效果	提高拾取到的原石（Shards）的品质。
等级2里程碑	玩家能够使用柔和品质（Lambent Quality）的原石切割宝石。
等级3里程碑	玩家能够使用两个相同品质的原石融合出一个更高品质的原石。
等级6里程碑	玩家能够使用精粹品质（Pristine Quality）的原石切割宝石。
等级8里程碑	玩家能够切割史诗级（Epic）宝石。
等级10里程碑	玩家能够把镶嵌在装备上的宝石拆卸下来。

潜行（Stealth）	
等级通用效果	减缓敌人在察觉到玩家角色时警戒值的累积速度。
等级1里程碑	玩家处于潜行状态时，敌人警戒范围降低5%。
等级3里程碑	玩家处于潜行状态时，敌人警戒范围降低10%。
等级5里程碑	玩家处于潜行状态时，敌人警戒范围降低15%。
等级7里程碑	玩家处于潜行状态时，敌人警戒范围降低20%。
等级9里程碑	玩家处于潜行状态时，敌人警戒范围降低30%。
等级10里程碑	玩家处于潜行状态时，敌人警戒范围降低40%。



地图（Map）

因为地图可以使用 BACK 键 / SELECT 快速开启，所以玩家一般不会使用菜单中的地图选项来开启。地图分为两种，一种是世界地图，玩家能够看到费兰德目前已经被玩家探索出的地点和整个大陆的地貌，另外一种则是本地地图，玩家能够看到目前区域的地形构造和敌人分布。侦测技巧的等级越高，本地地图上的显示的内容也就越丰富，玩家可以看到敌人、一般 NPC、功能性 NPC、隐藏宝物、宝箱和传说之石，还有各个地下城的入口图示。在本地地图中玩家无法进行快速旅行，而在世界地图中，只要玩家已经发现了某个地点，就可以随时快速旅行到该地点，



不过快速旅行无法在室内进行。本作的地图颇为庞大，而且没有便捷的交通设施和坐骑，所以玩家们一定要控制着自己的角色靠双脚开路，只要是走过的地方，地图上的黑色迷雾便会消失。

生产技巧简介

本作中的生产技巧有三个，分别是炼金、锻造和精工。进行生产必须要使用对应的工作台，一般在城镇当中都可以找到，三种工作台外貌都相当好辨认，小地图上也有相应的标志显示。下面将一一解说生产的过程。

炼金

炼金有两个选项，第一个是制造药水，但需要配方，玩家可以选择购买或者用第二项实验来尝试组合不同药物，自己发现配方。制造药水的材料既可以在野外采取，也可以从宝箱获得或从商人处购买。



锻造

锻造有两个选项，第一个是制



造装备，里头有详细的武器分类和装备分类，可以看清楚再制造。第二个选项是分解，可以拆解玩家获得的装备，随机获得零件。制造装备需要零件，获得的途径很多，敌人掉落，宝箱获取和购买都可以，当然还有分解。锻造出物品的质量取决于零件的质量，一定要看好零件的附加属性才决定是否打造装备，避免浪费材料。

精工

精工有两个选项，第一个是切割宝石，第二个是融合，前者可以用两块原石切割出不同效果的宝石，后者则可以用两块相同品质的原石融合出一块更高品质的原石。

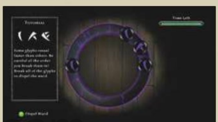
开锁与驱魔的方法

开锁

左摇杆右推等于推动拉杆，右摇杆改变撬锁器的角度，先调整撬锁器角度，然后尝试推动拉杆，如果撬锁器方向不对，会发出卡碰声，手柄会震动，调整撬锁器到适合的角度，让拉杆可以一推到底便可以开锁。

驱魔

魔环中有着几个防护符文，快速转动的白色圈则是驱魔圈，驱魔圈和符文重合的瞬间按下 A 键 / × 键能够抵消符文，让其进入外层有一圈白色进度条的复苏状态，成功让所有防护符文进入复苏状态就可以驱魔。画面右上角的进度条是计时槽，耗空则驱魔失败。



TIPS 还差一点技能点才能解锁新的宿命卡片？可以试试换个有技能点的饰品。

无命者的宿命之旅

Hard难度剧情流程攻略

本作的游戏难度不高，建议想要体验到一点战斗快感的玩家选用Hard难度，怪物比较经打，攻击意识也强，而如果只是想要体验故事，那就请用轻松（Casual）难度。因为游戏本身有非常体贴的任务指示系统，战斗难度也较低，流程方面主要会给出难点提示，而将大部分篇幅留给剧情，希望能够帮助各位玩家更好地享受游戏剧情带来的乐趣。

重生 Reborn

醒来



我说不清是哪种感觉先唤醒了我，背上传来的是被硬物顶住的触感，胸前感到的是让人喘不过气的重量，耳中传来的是持续不断的蚊虫嗡响，鼻端涌进的是呛人的臭气。然后，映入我那缓缓张开眼帘的，是一幅能让人为之疯狂的风光。尸体、尸体和更多的尸体，它们腐烂的肢体与身躯几乎盖住了我的所有视野，只留下一片晦暗的天幕，当中还映着奇特的绿光。

惊恐、迷惑还有茫然驱动着我的心脏，麻木的双臂突然又涌起了力量，我挣扎着推开压在我身上的尸体，试着忽略手上传来的那种腐肉特有的恶心柔软触感。我被埋在了一座尸山上，幸好还没被层层叠起的尸体压在底下，不然我可不敢担保自己有力气挣脱。头脑一片空白，还带着眩晕，我摇摇晃晃地走下了尸山，几次差点摔倒，直到脚踏实地，咳出了胸口的闷气，我才终于感到自己勉强缓了过来。

但还有一个巨大的疑问，与浓烈的尸臭一起在我身上残留了下来。

我是谁?

失忆的感觉，就像是被领进了一个没有门的空房间，除了空白的墙壁，什么都没有，无从分辨这房子曾经被什么人所拥有，甚至没法得知房间的用途。我慢慢走向有灯火的地方，想要试着从自己的脑袋中找到半点记忆的蛛丝马迹。

最后，除了木门处的一把锈铁剑，我一无所获。就算曾经有过记忆呆在我的脑海中，它们也早就随着我曾经的财物、武器和护甲离我而去，惟一留下的，似乎只有使剑的手艺，这把已经濒临破损的武器激起了我身体的本能，我懂得如何去挥舞它，用来保护自己，又或者取走别人的性命，正如不远处的通道上那个身披重甲的家伙砍死拦在他面前的侏儒战士般地轻易。我并不清楚自己处在一个什么情况里头，但似乎四周正有麻烦在发生。

沿着弯曲的坑道行走，我碰到了一个正要被杀死的侏儒，救下他没有花上我多少工夫，不过更令我高兴的是，他似乎认识我。

侏儒与冬晶军

“艾莎妲（Isolda）?”我复述着这个陌生的名字，那是眼前这个名叫伊索（Encel）的侏儒为我取的——在我还是一具尸体的时候。也就是说，我并不是在尸堆中醒了过来，而是重新获得了生命。在伊索看来，这似乎是“灵魂之井”（Well of Soul）的功劳，然而在我换上一身皮衣带着伊索走了没两步后，就看到了他口中的这座伟大造物被炸掉了两根主要支柱。无论灵魂之井曾经在我身上创造出了什么伟大的奇迹，恐怕都无法帮助它自保。

一路上与那些被伊索称为“冬晶军”（Tuatha Deohn）的冬灵士兵和蜘蛛战斗，我发现自己多才多艺得令人疑惑，我懂得使剑，也会用匕首暗杀，更懂得如何使用魔法。无论是布衣、皮甲还是重铠我都能熟练地穿戴，到底在成为一具被送进灵魂之井的尸体之前，我到底是什么人?

终于，我见到了一个似乎能部分解答我问题的人，付默罗·修格斯（Fomorous·Hugues），灵魂之井的设计者。不过比起我到底是谁，他似乎对我是如何活过来更感兴趣。但我们还没来得及说上两句话，伊索突然推开了大门，告诉我们冬晶军攻进了灵魂之井的上层！可怜的小侏儒话刚说完，就被一支利箭穿透了胸膛。修格斯让我先走，似乎比起自己的性命，他更在意我这个复活者的生死。他让我去找一位名叫安格弗（Agarth）的朋友，他应该就在附近名叫格哈特（Gorhart）的小镇中。



取出腰间的匕首，修格斯用完全出乎我意料的好身手躲过了四个冬晶军士兵的堵截，成功突围，我也趁着大门坍塌，调头就跑。在出口处，冬晶军竟然还带来了一头外貌凶恶的岩石巨魔（Rock Troll），身上的皮肤硬得仿佛就是石头，我全力挥舞的砍击似乎对它来说也是不痛不痒。可惜这家伙也长了个石头脑袋，攻击动作既粗糙又单调，被我摸清了规律后，终于倒在了剑刃下。

离开灵魂之井的一瞬间，我似乎听到了坍塌的声响，无论侏儒们曾经为这个地方倾注过多少心血，如今都已经不复存在了。

流程难点提示

本段流程惟一算得上难点的应该只有BOSS岩石巨魔，但它的攻击方式非常单调，只有挥棍捶地和近身甩巴掌，加上远程的砸地飞石。其中只有近身甩巴掌发动较快，但玩家只要不贪刀肯定不会中，所以战术很简单，现在巨魔身周游走，躲开挥棍捶地后趁着硬直砍两剑，翻滚躲开甩巴掌，继续游走，如此反复，很快就可以打空巨魔血槽，进入QTE阶段。QTE只会集中在手柄右方的四个主要按键上，随机出现其中一个，看清楚是哪个就尽快按，想要获得100%经验值奖励比较难，需要眼明手快，但一般拿到75%的奖励是不成问题的。Hard难度的所有BOSS抗打击能力都非常强，玩家绝对不能硬拼，而且要把他们打出受创硬直来并不容易，所以一旦成功，记得抓紧机会猛攻。

TIPS 别妄想用带有伤害的闪现术杀敌，那伤害低得可怕。

占命者与无命者

安格弗是一位身穿铠甲的老者，他同时还是一位占命者（Fatewaver）。与他的对话让我这空白的脑袋装进了一样重要的知识：命运。阿玛拉大地上的生灵认为他们的命运都已经早有安排，虽然命运是不可见的，但受过训练的占命者可以用卡片作为媒介，来一定程度上读解出命运的走向。不过这规律似乎在我身上出现了问题，我夺取了前来刺杀我的冬晶军士兵身上的命运，还以此发动了一次命运震荡（Fateshift），把更强大的冬灵刺客打得毫无还手之力。在解决了来袭的敌人后，安格弗尝试着读取我的命运，却一无所获。或许我早应命数已尽，但灵魂之井却把我重新复活，于是，我成了命运当中一个额外的变数，用安格弗的话来说，我是一个无命者（Fateless One），代表着无限的可能性。

知识碎片

罪与罚模式诀窍

在处于命运震荡状态时，玩家在确认所有敌人都已经被打得进入跪倒在地的无助状态之前，不要轻易按下A键/×键发动终结技，但如果眼看命运槽就要变空却无法杀死全部敌人，那建议还是找一个最近的敌人发动终结技，避免命运槽耗空后直接结束命运震荡，那时进入无助状态的敌人可是不会死去的。

初遇或是再遇



对于我这么一个能够自己定夺命运去向的人到底有着什么样的使命，安格弗也并不清楚，他向我推荐了另外一位占命者，希望对方能对我的未来作出一点建议。可是，当我推开那位占命者隐居的小屋，看到却是对方躺在血泊中的身躯，和一位身穿轻便黑皮甲的暗精灵女子。

“你杀了他？”我谨慎地保持着距离，虽然她看起来似乎没有敌意，腰间别着的匕首也没沾上血渍。

“有趣，我可没料到能在这里遇到你。”我的问题得到的只是莫名其妙的答案，不过随后她还是解释了自己的意图。一群正被这个名叫奥琳·希尔（Alyn·Shir）的暗精灵追踪的冬晶军杀死了占命者，她原本搞不明白为什么对方要杀死这个独居的老者，现在她却知道了，因为对方打算杀死的是我！

“我到底卷进了什么事情？”我原本没指望这个问题能够获得答案，但奥琳·希尔似乎非常愿意回答我的问题，更奇怪的是，她看起来对我的过去知道得非常清楚，不过没等我问清楚，她便忙着要去继续追踪那群冬晶军，一个转身便消失在了烟雾中。

命运的启示

奥琳刚走，安格弗就出现在了门外，出于谨慎，我没有透露暗精灵的存在，只是告诉了他凶手是谁。这位老人叹了口气，似乎明白自己是逃不过命运的安排，既然他推荐的占命者已经死去，惟一能够把我带到德拉茨（Dellach）——占命者们的秘密圣地的人，也只有安格弗自己了。一路上，我经过了几个费兰德的小镇，似乎在大陆上四处都不太平，有的地方野兽泛滥，有的地方匪盗横行，在靠近德拉茨时，我还碰到了一只双头巨人（Ettin），这家伙手里没有武器，皮肤也不及岩石巨魔硬，不过光是靠那巨大的拳头和沉重的身躯也足以给我制造巨大的麻烦。等我终于和安格弗汇合时，已经让自己的盔甲沾上了一层巨人血。

德拉茨的全称，是德拉茨遗址，一个能够汇聚命运之线，让占命者能够最大程度施展他们能力的地方。这里已经被废弃了许久，稍微年轻一点的占命者中，许多人都以为这里只是一个传说。双头巨人和他们养的狼（Wolf）已经把这里的外部通道当成了家，而内部则被一大群猫人（Khajiit）当成了聚居点。有了安格弗的帮助，他们都不难对付，但也相当烦人。而在碰到一个双头巨人战争祭祀（Ettin WarPriest）时，安格弗作出了悲观的预言，他似乎知道自己无法敌过这个怪物，将会葬身于此。或许他命该如此，但是几分钟后，在命运震荡的帮助下，我用寒冰凝聚成的大剑砍下了这个怪物的两个脑袋，让安格弗顿时目瞪口呆。



我不清楚占命者是否特别重视命运，但至少他们已经习惯了命运不可更改这个思维，而尽管我杀死了一个打算把我们都砸成肉饼的双头巨人，安格弗却警告我不要再轻易尝试这么干，以免在命运中引发更大的动荡。然而事情自然不可能这么简单，我们在到达德拉茨的中心时，竟然还碰上了恶魔（Niskaru），这些双手长成镰刀状的怪物不但动作迅捷，而且异常地凶残，幸好它们的抗打击能力相当一般，挥舞着大剑，我消灭了两个恶魔，然后终于站在了德拉茨的中心，也是真正的力量源头——宿命之石（Destiny Stone）面前。在安格弗的指示下，我把手放在了这个古老的造物上，于是，命运的秘密，终于开始展现。

流程难点提示

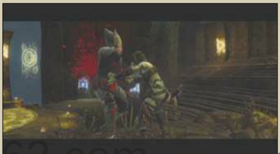
BOSS双头巨人战争祭祀是融合了普通双头巨人和岩石巨魔特点的怪物，攻击力惊人，而且懂得范围的魔法攻击。Hard难度下的打法很简单，平常看准时机砍两刀蹭它血，等BOSS生命值降至一半以下，立刻发动罪与罚模式，因为命运震荡带来的子弹时间，玩家角色有绝对的速度优势，一轮猛攻打出BOSS的受创硬直，再打空血槽就可以发动终结技了。到了这个BOSS处，三种不同战斗风格也应该开始熟悉各自的战术，力量系的角色仍然要以近战为主，平常举好盾牌，可以抵挡绝大部分伤害，实在挡不住的猛烈攻击一定要看准时机翻滚躲开。敏捷系和法术系都是以远程作战为主，能让同伴拖住BOSS的就尽量让同伴去打，不行就保持好距离，BOSS的远程攻击一般都有明显准备动作，看准机会躲开，如果走法术系的已经出了闪现，那就轻松多了。

掌握宿命

No Destiny, All Determination

两种选择

在那群冬晶军开始袭击我们时，安格弗正在向我解释宿命之石的力量是如何分解出了一部分附着在我身上，然后化为了宿命法典（Codex of Destiny）。尽管我已经获取了一部分命运的秘密，但无论是我还是安格弗都并不具有阅读这个所谓法典的能力，毕竟它并不是书籍，而是一种力量，一种只有季灵（Fea）们才能读懂的力量。冬晶军指挥官的进攻命令让我们俩下意识地拔出了武器，但下一秒我们就少了一个麻烦，因为暗精灵奥琳如同一只安静的狐狸，悄悄出现在冬晶军指挥官的影



TIPS 讨厌的NPC总是看着你，让你无法偷窃？站到他背后和他对话，就可以强行改变他们的面部朝向，创造偷窃机会。

子中，用匕首华丽地刺杀了对方。冬晶军人多势众，但也敌不过发动了命运震荡的我，战斗结束后，安格弗与奥琳算是第一次正式见面，两人都没给对方留下什么好印象，他们各自给了我一个选择。奥琳建议我到夏灵（Summer Fea）的其中一个聚居点歌谣圣堂（House of Ballads）与她见面，而安格弗则建议我们到狄登希（Didenhil），那是奥琳开始追踪这群杀死安格弗的占命者朋友并追杀到此的冬晶军的地方，而冬灵并不属于这片大陆，所以他们在狄登希肯定有一个秘密基地。在那里，或许我们可以发现为什么冬晶军能够轻易地察觉到我的所在位置。

弑君者之影



尽管急于知道自己身上到底发生了什么未知的变化，但我不得不承认安格弗是对的，随时会有冬晶军吊在屁股后绝对会让我接下来的旅程不得安生。于是，经过一段长途跋涉后，我在狄登希的城镇旅馆中碰到了已经先来一步的安格弗，这家伙似乎就靠帮别人算命来还酒债。我有点不安地发现，安格弗的占命似乎出现了不准确的情况，那有可能就是我杀死双头巨人战争祭祀后所造成的，命运被破坏后所产生的涟漪已经开始扩散到了寻常人的命运当中。安格弗向我解释了他为什么害怕带我前往德拉茨，因为他在第一次学会占命者的技巧时，看到了自己的死亡：被一头持巨大木棍的双头巨人所杀死，对，就是那个被我解决掉的双头巨人战争祭祀。某种意义上，我救了安格弗一命，但他在高兴之余，却又显得迷茫，如果他早已命中注定要死去，如今他又该去干些什么？失去了命运的指引，这位年轻时有过辉煌经历的老人似乎已经找不到生活的方向。

不过，起码目前他还有一个目标，那就是找出冬晶军的秘密基地。安格弗年轻时掌握的许多小技巧如今仍然管用，他已经找到了冬灵的藏身之处，就在狄登希镇的北面。一番商量后，我们决定兵分两路，安格弗正面攻入洞穴，吸引冬晶军的注意力，而我则从洞穴的副通道进入，放出那些被冬晶军抓起来的犬魔（Barghest），好制造出足够的混乱，让我混进去洞穴的中心，在哪里，有一枚名叫“龙母神之眼”（Eyes of Tirnoch）的神秘水晶，一直监视着我的动向。

事不宜迟，我们两人立刻动身。秘密通道里头果然如安格弗所说，敌人看守非常少，我解决了几个冬晶军，放出了两笼子犬魔，趁着形势大乱，越过正在缠斗的犬魔和冬灵士兵，撬开了通往中心区域的大门。安格弗看来宝刀未老，竟然已经攻到了水晶面前，不过几个冬灵士兵缠住了他。我趁机冲过去，干掉了守在水晶面前施法的法师，一挥剑就打碎了水晶。

突然，一个冬灵的幻影出现在了我的面前，原本如同隆冬密云般晦暗的皮肤散发着诡异的红光，我抓紧武器，却很快发现他根本没有影子。这只是一个幻影，自称是冬灵的君王贾德弗（Gadflow），这一路上我曾不止一次听到这个名字，往往伴随着疯狂、不可理喻等负面的形容词。事实上，他跟我说的话也没让我感到他有多理智，他似乎认识我，又或者把某个人当成是我，留下一番对于凡尘之子（Children of Dust）和自然之子（Children of Nature）——也就是凡人和季灵之间分别的见解和空洞的威胁后，便消失了。

就是这么一个疯子领导着冬灵和所有凡人展开了已经持续十年的水晶战争（Crystal War）？我倒是很好奇他想要的到底是什么。

流程难点提示

如果玩家选择正面突破，那就是一条直路通向洞穴中心，敌人数量颇多。虽然情节里安格弗提到秘密通道里的陷阱很多，但是实际游戏过程中几乎碰不到。秘密通道有一条分支路，推荐走左边的，可以立刻放出一笼犬魔，而如果走右边，有好几个冬晶军士兵会拦在玩家面前。打完了一边的路线，离开之前可以走走另外一边的路线，不会有敌人出现，还可以顺便搜刮宝箱。

歌谣圣堂

解决了被追踪的麻烦，尽管并不信任奥琳，安格弗还是建议我尽快到歌谣圣堂寻找能够解读宿命法典的夏灵智者，毕竟这才是我们最为迫切要知道的真相。歌谣圣堂是夏灵的居所之一，他们是永生不死的奇特生物，冬灵已经因为弑君者贾德弗而陷入了疯狂，但夏灵们仍然对凡人们维持着冷淡的友好。所以尽管凡人一般不能踏进季灵领地，我还是获准进入歌谣圣堂，在一处充满大自然气息的建筑当中见到了奥琳，还有她身后的夏灵基里安奴（Glianal），一位通晓各种口头古老传说的智者，也就是传说大师（Loremaster）。

基里安奴聆听了法典，尽管并不能解读全部内容，但他似乎并不相信自己看到的讯息，也不愿意将这些讯息呈现到夏王提塔里安（High King Titarion）面前。为了寻找一个合理的解释，他竟然宣布我身上的宿命法典是伪造的。这就是季灵，他们永生不死，甚至就是大自然的一部分，但这也让他们变得极其陈腐而循规蹈矩，不愿意接受任何超出自己认知范围的东西。

奥琳对此并不特别惊讶，夏王在夏灵的家园亚莎（Ysa）中生活，而一般情况下凡人是不被允许入内的，而她惟一想到能够让我获得资格的“人”，是一位神秘的隐居者，名叫尼拉林（Nyralim）。但我必须独自前去和尼拉林会面，临走前，奥琳还提醒我，不要相信尼拉林对她所作出的任何评价。



古树与巨魔

尽管奥琳给了我暗示，但亲身看到一棵古树的灵魂并与其交谈实在是一种新奇的体验。尼拉林不是人，甚至不是一般生物，而是一棵世界树，它与它的家人遍布整个阿玛拉世界，根须深扎进大地并相互缠绕，参天树冠上的茂密绿叶聆听着风中的每一丝信息。他称我为过客（Quickling），一个注定要在它与阿玛拉世界一般长的生命中转瞬即逝的存在。它那古老而伟大的智慧看到了一切，包括了季灵的末日和冬晶军带来的灾难，而这一切的源头，竟然是一群被冬晶军所控制的巨魔。他们的女长老盖娜许（Gnarsh）在命运的安排中，便会造就毁灭的第一步。如果我真的是一个能够改变命运的无命者，或许我能够靠着打败盖娜许来扭转命运！作为交换的条件，如果我击败了盖娜许，尼拉林便会允许我进入亚莎会见夏王。

按照尼拉林的指示，我来到了巨魔群所在的洞穴，一些冬晶军已经和这些怪物联合了起来，在洞里，我经常碰到两者组成的队伍。幸好，尼拉林还用它无所不在的根系通知奥琳前来协助我，尽管它对于暗精灵的行为并不赞同。在洞穴深处，我俩终于见到了巨魔们的女长老，她跟其他岩石巨魔最大的不同点，就是身上长满了冬晶军用于制造武器和盔甲的红色水晶。这让她变得更为强大，也更为聪明，我与奥琳经过了一场殊死的搏斗，才终于靠着命运震荡消灭了这个强壮的怪物。

TIPS 瞬间格挡也是有伤害的，对自己技术有信心的玩家可以试试光靠这招杀敌。

流程难点提示

洞穴中的巨魔很多，有时候是单一只，有时候是和冬晶军士兵联合起来。在习惯了他们的行动模式后，巨魔都不是太难对付，毕竟他们的招数没有变化。但这种经验千万不能套用到BOSS盖娜许身上，她的攻击方式虽然继承自其它巨魔，但是会有多一段的追加连击或是更强的范围，千万不要躲过了一段攻击就准备还击，要看好破绽再下手。对于力量系角色来说，盖娜许的攻击还没到致命的地步，但往往很难从近身状态下完全躲开，所以一定要多格挡，至于敏捷系和法术系，能离多远就多远，不然小心她一棒子送你上西天。

夏王



尼拉林遵守了诺言，亚莎的大门正式向我开放，安格弗竟然也靠他年轻时闯下的名头混进了夏王的宫廷，至于奥琳，她或许总是有点儿神秘的门道可以帮她在任何地方通行无阻。这世上最睿智最强大的夏灵接见了我，并且亲身阅读了宿命法典。命运给了他启示，也给我带来了新的知识。贾德弗的疯狂似乎是源于他所信奉的一个神明，这神明正蛰伏于一座东方的水晶洞中，等待着崛起的时刻。而这位新神明似乎与我有着某种交织的联系，所以，我的诞生似乎带着某种使命，目的地，就在冬灵们的家园，阿拉巴斯塔（Alabastra）。或许我已经不在命运之中，但似乎还有一段宿命，在等着我去了结。

扭转乾坤
Turning the Tide

再一次，两种选择

我知道了自己要去何处寻找答案，但是阿拉巴斯塔远在海的另一边，而且那里遍地都是冬晶军，我又该如何到达目的地？

又一次，有两种选择被放在了我面前，奥琳建议我去寻找蒂勒娜将军（General Tilera），一位曾经领导凡人军团对抗冬晶军的光精灵。而安格弗建议我去会一会侏儒圣骑士欧克提恩，他似乎一直在寻找灵魂之井坍塌后便失踪的付默罗·修格斯。尽管这两位似乎都不具备把我带到大海另一边的能力，我还是准备先找找修格斯，搞清楚灵魂之井到底是如何将我复活的。

矿坑惊魂

一处荒漠的高地上，我见到了圣骑士欧克提恩，一位长着气派胡子的侏儒，他似乎非常担心修格斯对于灵魂之井的知识落到别人的手上。



在灵魂之井被摧毁后，修格斯变得行踪不定，欧克提恩几次想要找到他，却都一无所获，最近，他得知修格斯在盐井矿坑（Slatwell Mines）有一处老实验室，而既然我来了，他便正好派我去碰碰运气。

我欣然接受，虽然对于欧克提恩到底想要的是修格斯还是他脑袋里的知识不太肯定，但能找到老侏儒，说不定就能搞清楚我复活的秘密。但是矿井当中不太平，竟然有拖着大剑的活尸在四处行走，他们不怕死也不怕痛，刚看到我出现就一拥而上，似乎想要把我切成肉碎。幸好他们仍然是血肉之躯，敌不过我挥舞的大剑。在矿井底部，我竟然真的找到了修格斯，长期的东躲西藏似乎令这位老侏儒精神恍惚，心力憔悴。不过没等我来得及跟他好好打声招呼，一群蒙面刺客突然出现，不由分说便朝着我们发起进攻。

他们人数众多，但不过是群拿钱办事的乌合之众，很快便被我和修格斯联手消灭。这些刺客似乎随着修格斯东奔西跑，这也是他不断转移藏身处的真正原因。但当我提起欧克提恩在找修格斯时，他给出了不一样的答案。事实上他一直尝试联络欧克提恩，却老是等不来回音。如今用我带来的消息一对比，聪明的老侏儒立刻猜出了真相，这些刺客不是别人，正是欧克提恩派来的，目的无非是想要杀人灭口，免得修格斯说出灵魂之井的秘密。

灵魂之井原本就是欧克提恩的计划，他找到了修格斯作为研究者来实行这个计划，而现在，既然灵魂之井被证明是成功的，他也不再需要修格斯了。如果有必要，他甚至可以找到修格斯之前的研究伙伴温崔尼奥（Ventrinio）来提供帮助，毕竟比起修格斯，温崔尼奥可没那么多道德讲究。在这个老实验室里，温崔尼奥在修格斯被派往建造灵魂之井后仍然进行着复活生物的实验，而最终的成果，便是那些遍布矿井的拉兹之子（Son of Laz），也就是我碰到的僵尸。

对于如何让我前往阿拉巴斯塔，老修格斯无能为力，但当他在矿井中翻阅温崔尼奥的笔记时，却发现对方似乎有前往阿拉巴斯塔的方法。但是，要接触到温崔尼奥，必须经过圣骑士欧克提恩，而现在想要再和欧克提恩接触可不容易，因为他只要明白自己的阴谋败露，肯定会想方设法再派杀手，并将自己藏起来。为此，修格斯告诉了我一个或许能对我提供帮助的名字：圣骑士佐伊拉。

流程难点提示

拉兹之子比起一般人形生物，最大的特点就是拥有弱刚体属性，他们并不能被打出受创硬直，但在出现硬直前能够承受的伤害比一般人形生物要高，所以玩家的连招很容易会被他们中断。除了灵活地用翻滚取消硬直，还要小心被他们前后夹攻，毕竟这些僵尸出现时数量很少会低于四只。之后与刺客战斗时，正是用罪与罚模式大赚经验值的好时机，千万不要错过。

追逐战



为了能逮住欧克提恩，我来到了侏儒们位于荒漠中的都市阿德沙（Adessa），在大教堂中见到了圣骑士佐伊拉。她似乎对于我指控欧克提恩的说辞不为所动，并且拒绝在我提供任何实质证据之前相信我。带着失望，我离开了教堂，但在大门处，一位侏儒拦住了我。他是佐伊拉的行政助手，刚才圣骑士对我说的，是基于她官方身分的说辞，而现在她让助手带来了她提供给我的个人消息。佐伊拉确实早已察觉到了欧克提恩某些不符合圣骑士守则的犯罪行为，但恐怕她和我一样缺乏必要的证据，而现在，她会愿意提供帮助，前提是我能够前去让欧克提恩供认自己的罪行。

我答应了这个要求，作为交换，助手告诉了我欧克提恩的所在之地。这个道貌岸然的家伙躲在一堆书籍里沉思，被我揭穿了他的阴谋后，却还叫嚷着要杀死我。他焚烧了附近的图书，唤出一堆打手拖住我，然后躲在一旁用法术偷袭，还真是好个“光明正大”的圣骑士战术。可惜他能用钱请来的家伙都不堪一击，我们沿着图书馆外的走道边打边追，最后这个自大的侏儒终于被我逮住，用战锤像是个皮球般地打得撞破彩玻璃窗，飞进了大教堂。

TIPS 想要坚决走多面手路线的玩家，记得所有技巧都不要点到大师（Master）层次，因为卡片会提供技巧增益。

流程难点提示

这是一场非常烦人的战斗，玩家基本上不会被突发的攻击杀死，但是欧克提恩会一路逃跑，来到一个阶段点便破坏玩家退路，然后召唤打手，自己则躲在一个魔法屏障后方放火球。因为魔法攻击经常会中断玩家的连招，必要时连法术系玩家也请举起盾牌格挡一下，免得被火球和打手的攻击连续击中。除此以外，欧克提恩可谓不堪一击，他没有刚体属性，又是小体型，战士甚至可以用刺链术把他拉到身边痛揍一翻，只要抓紧机会对他造成伤害，就可以立刻进入 QTE 阶段。

风石之谜



欧克提恩被打败后，修格斯找到了他的日记，也找到了温崔尼奥的所在之处，他正在一座小岛上进行研究，但是想要到达那座小岛，就必须先渡海。于是，我只好前去和奥琳汇合，看看她推荐的蒂勒娜将军能否提供我想要的帮助。这位光精灵曾经领导凡人军团对抗冬晶军，但是在著名的梅·圣西尔（Mel Senshir）要塞，军团遭遇惨败，几乎无法维持战线。作为怪罪的对象，蒂勒娜遭到了流放，但她似乎并没有放弃打败冬晶军的机会。根据当地占命者所说，蒂勒娜正在乌鲁－图斯克（Urul-tusk）遗址附近，想要找到一个威力强大的古代神器。但按照命运的安排，蒂勒娜永远也无法成功，除非有人能帮助她打破命运。就目前来说，这个人只能是我了。

我在乌鲁－图斯克遗址外遇到了蒂勒娜，这位命途坎坷的光精灵一开始就碰到了问题：她根本没法打开遗址的大门。按照她了解到的消息，想要进入遗址，就必须启动几座被称为风石（Windstone）的特殊建筑。蒂勒娜尝试过，但风石对她毫无反应，而现在，该轮到我去试一试了。

好消息是，风石的确对我的触碰有所反应，当我碰到风石时，大量的命运之力涌进了我的身体，风石也开始转动起来。但是强大的力量引来了恶魔，这些家伙向我扑来，不过正好成为了我消耗命运之力发动命运震荡的活靶子。看见我启动了风石，蒂勒娜似乎重新燃起了希望，她请求我帮忙启动其他四个风石，我欣然答应。不过一路上碰到的麻烦可不小，除了启动风石引来的恶魔，还有冬晶军偷袭我。最后一处风石，竟然引来了一只巨大的恶魔，不但皮粗肉厚，还能发动大范围的法术攻击。

等我费尽九牛二虎之力干掉恶魔，灰头土脸地回到蒂勒娜的营地时，她早已经迫不及待地朝着遗址里头冲去，我只好连忙跟了上去。

流程难点提示

启动最后一个风石时，玩家会遇到恶魔暴君（Niskaru Tyrant），一种后期游戏中比较常见的大型敌人，攻击招式包括远程的火球二连吐，近战的螺旋手二连击和大范围甩尾，还有范围惊人的法术爆炸。不过因为招式普遍都是可以格挡的，所以力量系角色可以靠举盾在近身顶住攻击后立刻还击，而至于敏捷系和法术系角色，最好近身引诱它发动螺旋手二连击，然后立刻远离，趁着其出招时发动进攻。

圣枪光之刺

在乌鲁－图斯克遗址深处，有着一柄威力强大的长枪，名为光之刺（Piercing Light）。当初蒂勒娜带领凡人军团镇守梅·圣西尔要塞，却因为冬晶军控制了一头可怕的恶魔领主：巴罗尔（Niskaru Lord: Balor）向要塞发起进攻，最终才导致了凡人军团战败。在被流放的这些年里，她一直想要找到一把能够彻底杀死巴罗尔的武器，而那就是光之刺，一把能够洞穿万物的长枪。

存放着力量如此强大的神器，乌鲁－图斯克遗址里头存在着大量被吸引而来的恶魔，我随着蒂勒娜一路深入，路上遇到的普通恶魔都不是我们的对手，但在接近长枪的所在之地时，蒂勒娜警告我，在传说中，一个恶魔战士：阿扎哈勒（Niskaru Warrior: Azaghaal）守护着长枪，不允许任何人靠近这件神物，而如今，我们终于要验证一下这个传闻是否真实。

在遗址的中心，我们看到了圣枪光之刺，蒂勒娜丢下自己的武器，一马当先冲上了高台，想要拔起长枪。那并不容易，更可怕的是，无数恶魔仿佛受到了召唤，不停地传送而来。在消灭了几批恶魔后，终于，传说中的恶魔战士出现了，它的外貌跟之前遇到的大型恶魔非常相似，只是在它身上燃烧的并不是烈火，而是寒冷的冰焰！



幸好，阿扎哈勒虽然比一般的大型恶魔更为强壮，但攻击手法却和其他恶魔一样地狂暴而粗劣，如果没有命运震荡的帮助，它或许会是个难缠的对手，可当我发动了自己的特殊能力，就连如此强大的恶魔，都变得不堪一击。

在阿扎哈勒倒下的同时，我听到蒂勒娜发出了一声胜利的呐喊，手中高举的圣枪光之刺，正在散发着耀眼的亮芒。

流程难点提示

除了攻击附带的法术伤害不太一样，BOSS 阿扎哈勒和一般的恶魔暴君没什么分别，可以采用相同的战术，不过因为场地相对较小，非力量系的角色要小心躲闪。如果之前玩家耗尽了命运槽，这里记得多多消灭小型恶魔来累积命运值，最后用罪与罚模式终结 BOSS。

梅·圣西尔英雄

Hero of Mel Senshir

起航

取得光之刺让蒂勒娜重新燃起了希望，但是她需要面对的困难却远远不止一个。连年地支援困守梅·圣西尔要塞的军队，暗精灵的主要城市拉希尔（Rathir）已经逐渐渐地掏空，市民失去了支援前线的热情，作为市长的埃伦德·卡夫（Elund·Carth）并不愿意按照蒂勒娜的意愿出兵增援梅·圣西尔要塞，仅仅是因为她得到了一把强大的长枪。闻讯而来的安格弗也没能说服市长，如今轮到我站在了他面前。老实说，我没有任何说服他的希望，但出乎意料的是，在真正需要辩论的时候，我却突然巧舌如簧起来，竟然说服了市长，他还送给了我一个戒指。



于是，我们组织起了一支大军，那些在梅·圣西尔要塞撤回拉希尔后已经战伤康复的士兵和市长增派的部队汇聚在一艘艘战舰上，浩浩荡荡地向着梅·圣西尔要塞驶去。

TIPS 同样地，走多面手路线记得不要点技能里头的武器招式技能，因为顶级卡片会自动解锁这些技能。

鏖战

领导当地士兵的指挥官奥威格林(Commander Owaiglyn)热情地欢迎了我们的到来，而且对于蒂勒娜的回归极为激动，看来尽管她被流放，前线的士兵们并没有忘记过她的功绩。如今，她手持神枪，众人都在期待着她能够再创壮举。安格弗似乎对于自己能够再入战场非常高兴，令我意外的是，在要塞里我还碰到了奥琳。这位神秘的女子对我改变要塞的现状寄予了厚望，但却不肯透露自己为什么也要来到危险的前线。

没等好好看看要塞的模样，察觉到要塞动向的冬晶军再次发起了进攻！但这一次，他们不会再碰到坚守的城门，而是重新鼓起了战意的凡人军队！

我和蒂勒娜在城墙上兵分两路，向着冬晶军攻去，我们在正面战场上能够发挥的作用不大，所以把任务锁定在了狙击敌人的领军者巫骑士莫文(Witchknight Malwyn)上，冬晶军部队被放进了要塞的前院，而古老的城墙可以变成我们前去杀死巫骑士的捷径。

一路挥舞大剑，我击败了成群的冬晶军士兵，还遇到了同样参与到战争中的奥琳，她一个人就守住了一个城头堡，阻止了冬晶军用梯子攀上城墙的打算。终于，在城墙的另一端，我遇到了巫骑士莫文，他在看到我的一瞬间，似乎便了解到了我们的意图。但是这个残忍的冬灵将领并不畏惧，他吹起号角唤来了巴洛尔，让我能够有机会亲自看见这头庞大的独眼怪物，然后举起镶满水晶的剑刃，挑衅地指向我！



流程难点提示

巫骑士拥有刚体属性，喜欢用蓄力攻击来对玩家发动刺击，还会用法术发动范围攻击，不过这些招式威胁都不算大，最可怕的是他会召唤恶魔巴洛尔对玩家张开眼睛，发动死光攻击。这招只能在死光即将发射的瞬间翻滚并保持移动才能有机会躲过，因为Hard难度下死光的威力非常大，生命值上限不够高的敏捷系与法术系角色需要小心被秒杀，至于力量系玩家，如果实在觉得躲不过，架起盾牌硬吃下死光的伤害，同时喝药水补血也是个勉强算可行的办法。因为战斗中还会有小兵出现，所以玩家一般都可以获得足够的命运值去发动罪与罚模式，一进入子弹时间，巫骑士就不再是个威胁了。

最后一击

巫骑士倒在了我的剑下，但巴洛尔仍然在攻击着我们的士兵。蒂勒娜这时赶到，正和我商量如何对付巴洛尔，这恶魔回头发出一道死光，把我和蒂勒娜所在的城墙分割了开来。现在，只有靠蒂勒娜了。她勇敢地举起了长枪，可是在投出去之前却被一支流箭射中了腹部。巴洛尔这时竟然回过头来，开始对她释放死光！蒂勒娜顽强地前冲，举起一面盾牌挡住了死光，再一次捡起光之刺，用尽自己最后的力量射向了巴洛尔！

伤痛让她失去了准头，长枪穿过巴洛尔的头冠，刺死了那只控制着它的眼睛开合的鱼人，却没能杀死这怪物。它眼中的死光终于穿透了盾牌的防御，被正面击中的蒂勒娜顿时化为了飞灰。



但她的牺牲并非毫无意义，失去了控制，巴洛尔开始无差别地攻击战场上的所有生物，形势终于不再是向着冬晶军一边倒了！可是为了不让蒂勒娜白白牺牲，我必须终结这只怪物！沿着蒂勒娜来时的路线往回跑，我追踪着巴洛尔，把路上遇到的安格弗抛在了身后。解决了一只被乱战吸引而来的大型恶魔，我终于再一次面对巴洛尔，这一次，我要让这头怪物为带走了蒂勒娜和无数凡人士兵的生命而付出代价！

流程难点提示

和巴洛尔的战斗令人想起“《战神》系列”的BOSS战，平常玩家无法击中巴洛尔，只需要专心躲避它的攻击。挥舞爪子的攻击需要来到平台后方躲避，眼部死光有两种发射方式，头部抬高的发射，需要跑到平台靠近巴洛尔的边缘躲避，而垂下头部的死光则相反，需要远离边缘和巴洛尔正面来躲避。巴洛尔举起爪子砸向平台时，就是攻击的机会，它的爪子会扣在平台上，抓紧机会攻击爪子，造成一定量的伤害，巴洛尔的头部会摔在平台上，趁机猛攻吧！如此反复几次，巴洛尔血槽耗尽，眼睛闪着光芒地砸向平台就是QTE的讯号。这一次的BOSS战QTE会相对复杂一点点，玩家需要多按几个键才会进入连打阶段，判定要求并不严格，看准机会行事吧。

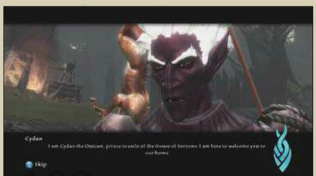
挑战宿命
Destiny Defiant

流亡皇族

巴洛尔的死彻底摧毁了冬晶军的战意，他们像是蝼蚁般地四散溃逃，梅・圣西尔要塞终于解围。人们尊称我为破围者(Siege Breaker)，这称号让我有点惭愧，毕竟这里头应该有蒂勒娜的一分功劳，她却无法活着享受这个荣耀。而当一个冬灵如此称呼我时，实在让我好奇对方的身分。这个在要塞城外要求见我一面的冬灵名叫凯旦(Kydan)，一位流亡的冬灵皇族。这恐怕是我碰到头一个不想要给我一刀的冬灵，而且他和安格弗还是旧识，当然，最重要的是，我们有一个共同的敌人：贾德弗。

要塞附近人多耳杂，不是个谈话的好地方，凯旦将我带到了一处老旧的遗址中，这里聚集着少数没有屈从贾德弗意志的冬灵，他们为我带来了冬灵内部情况的新认识。冬晶军或许一直都在侵袭凡人种族的家园，不过冬灵内部也并非所有成员都遵从这种思想，有不少冬灵仍然维持着正常的理智，他们或逃离家园，或在贾德弗残暴的统治下忍辱偷生。而我的到来，为他们带去了希望。

想要解放被贾德弗控制的冬灵，就必须摧毁他用水晶制造出的法阵，他使用这些邪恶的法阵作为中继站，不断地扩展着他的影响，而如果破坏这些法阵，贾德弗的影响力便会大大下降。这任务自然落在了我肩上。



TIPS 玩家技巧等级高的时候，学习的费用也高，所以如果有条件，可以在洗点后再去学。

流程难点提示

水晶法阵共有三个，法阵附近有冬晶军士兵把守，不过威胁不强，倒是在路上会遇到许多持盾的食人魔暴徒（Bolgan Thug），他们没有刚体属性，但所有正面攻击都会被完全挡下。而那些和冬晶军一起行动的巨人（Jottun）则身披重甲，不但有刚体，攻击威力也相当强。玩家前往水晶的路上还会频繁地碰到恶魔，普通恶魔和暴君都有。所以罪与罚模式能用就用，可以赚到不少经验值。

孤岛惊魂

贾德弗在我摧毁每一个水晶法阵时都会留给我几句气急败坏的威胁，但那毫无意义。很快，我回去向凯旦报告战况，他对我的工作成果非常满意，而作为回报，他提供了前往侏儒温崔尼奥所在岛屿的方法，那便是通过一条完全由暗影汇聚成的通道。这次我仍然不会孤身犯险，奥琳将会陪我一起行动。

紧闭着眼睛，我在暗精灵的指引下摸索着通过了影道，来到了温崔尼奥所在的小岛，大量的拉兹之子立刻朝我们扑了过来，看来我们绝对是来对地方了。不过岛上惟一的高塔内部情况非常奇怪，到处都是恶心的黏糊状物体，刚刚走出通道，我便发现了这个高塔的真面目：另一个灵魂之井！看来尽管欧克提恩被击败，灵魂之井的研究却没有停下来。一路解决蜂拥而至的拉兹之子和用于看守高塔的恐惧傀儡，我听到了上层有人在呼救，而这里惟一的活人应该就只有温崔尼奥没错，看来这个侏儒似乎有了大麻烦。奥琳帮我挡住来袭的亡灵，我一路朝上层冲，终于看到了修格斯曾经的研究伙伴。比起修格斯，他似乎要年轻一些，长相倒是同样充满书卷气。但他看到我似乎比我看到他还要惊讶。



“是你？”他的声音带着点颤抖，“你竟然没有死？”

这个侏儒似乎对于我并不认得他感到不可思议，他一股脑地透露出了我的身分——他曾经的研究助手——和我们的行动目的：用灵魂之井改变世界。那个曾经找到方法潜入阿拉巴斯塔去偷取水晶的人并不是温崔尼奥，而是我——起码是复活之前的我。我和温崔尼奥取得了足够让他建造灵魂之井的水晶，但似乎当时的我想要取得更多，便向着水晶的源头，也就是水晶洞的深处走去。贪婪让我付出了代价，温崔尼奥曾经试着救我，但并不管用。然后，我被送到了修格斯的灵魂之井，这就是一切的开端。

我杀死巴洛尔时没想到的是，这恶魔竟然也有灵魂——或者是类似的东西，温崔尼奥的灵魂之井捕捉到了恶魔的灵魂，立刻陷入了过载，塔里一切都乱了套。在这个灵魂之井步上前一个灵魂之井的后路坍塌前，温崔尼奥能够想办法关停它，但前提是我必须挡住蜂拥而来的亡灵。

骄傲圣堂

总算关闭了灵魂之井，救出了温崔尼奥，但他对我的过去却完全不了解，惟一能够交给我的，只有一枚戒指。倒是他提供了一个让我们能够前去阿拉巴斯塔的方法，那就是通过骄傲圣堂（House of Pride），这个冬灵的聚居点便是通往他们国度的入口。但是，骄傲圣堂的守护者德伦（Dren）是一位受过祝福的冬灵，他并不忠于贾德弗，但却发誓要保护骄傲圣堂，任何人都不能通过他守护的大门。德伦身上的祝福让他刀枪不入，不过温崔尼奥还带着一样东西：德伦的孪生夏灵姐姐蒂芙（Dyth）的灵魂精华。这位夏灵和德伦一样受过祝福，成为了英勇圣堂（House



of Valor）的守护者，而当英勇圣堂被攻陷时，蒂芙也因此去世。她的灵魂精华被温崔尼奥的灵魂之井所捕获，只要身上带着这个精华，我便也可以下德伦般刀枪不入。

使用一个生灵的灵魂来作为护身符让我有种负罪感，但如果不阻止贾德弗，代价却是更多的生灵涂炭。我靠着德伦的姐姐灵魂作为筹码，让他答应了和我进行一场公平决斗，我们双方都解除祝福，用真刀真剑来进行决斗，前提是我会让骄傲圣堂得到解放。点点头，我许下了承诺，然后举起了手中了大剑，迎上了德伦那属于剑客的凌厉目光！

流程难点提示

德伦和巫骑士一样喜欢用蓄力刺击，还有单次砍击和三连砍。他的攻击瞬间防御判定很严格，玩家基本上不可能做到，所以也不建议各位尝试，引诱他发动三连斩后打背或远程攻击是不错的选择。每过一段时间，德伦会传送自己到高空，然后在地面上释放两个陷阱法阵，踏进去会被炸伤。不过陷阱的范围不大，绕过去或者等德伦自己走过来皆可。只要德伦生命一过半，就发动罪与罚模式解决他吧。

进军，阿拉巴斯塔

遗憾地终结了德伦的生命，我清除了骄傲圣堂里头的冬晶军，也消灭了他们的领袖，一个女性的巫骑士，她那法师般的脆弱身体就和她召唤出的恐惧傀儡般地不堪一击。击碎控制骄傲圣堂的法阵时，贾德弗又现出幻影，对我一阵恶言相向，但这个暴君的言辞实在缺乏营养，倒是骄傲圣堂的冬灵代言人还提供了更为实际的东西，那就是打开通往阿拉巴斯塔大门的钥匙！

终于，十年后，凡人的军队第一次挺进到了冬灵的国度，深入了他们的腹地。不过一切都仅仅是开始，想要通过冬晶军盘踞的阿拉巴斯塔，前去贾德弗王座所在的复仇圣堂（House of Vengeance），凡人的军队还尚未有足够的能力。时间不等人，我们这些可以单独行动的冒险者只能提前动身。我在一路上碰到了正在密谋潜入复仇圣堂的艾琳和温崔尼奥，还有气喘吁吁的安格弗，当然路上少不了冬晶军的骚扰，在靠近复仇圣堂的入口处，还有大量的巨魔出现。幸好此时凯旦和安格弗领着一些冬灵抵抗者加入了我的行列，让我们顺利地攻入了复仇圣堂。



TIPS 尽量不要卖物品，而是摧毁或分解，因为游戏中卖给 NPC 的物品不会消失，数量一多游戏会拖慢。

流程难点提示

前去复仇圣堂的路是线性的，不想多惹麻烦的玩家可以不理岔路一直冲，路上主要敌人就是冬晶军，到了哀伤圣堂附近才会碰到身上有着水晶的巨魔，攻击方式和之前的女巨魔类似，熟悉以后也不难对付，况且还有几个NPC助阵。惟一比较威胁玩家生命安全的反倒是各种属性的小妖精（Sprite），单个不构成威胁，但因为他们的法术有追踪性能，数量一多，连续不断的法术连击会严重威胁玩家的生命，速战速决立刻解决掉它们才是上上策。

复仇圣堂

这座圣堂的首领名叫库尔（Cur），正如圣堂的名字，库尔让自己的心被仇恨占据，将自己化为了一头强大的野兽，他对疼痛的忍耐能力远远超出了我的想象，似乎就是一个打不死的铁人。在复仇圣堂内部挺进时，我们还不曾遇到过如此强大的敌人。这时安格弗勇猛地拖住了这个强敌，让我能够有机会先消灭那些前来干扰的冬晶军士兵，再从容地发动命运震荡，将寒冰凝成巨斧，斩断了库尔的身躯！

前往贾德弗王座大门展现在我面前，但最后的这段路似乎只能由我自己走，安格弗和凯旦将会留下阻挡敌人的援兵，好让我能够和贾德弗算算账。



流程难点提示

库尔算是之前各种人形BOSS的优点集合体，刚体，攻击威力高，招式全面。但是这里游戏的AI设置似乎出现了问题，玩家如果跑得比较慢，库尔就和安格弗较上劲了，两个人不停地互砍，BOSS也不会理会玩家角色。玩家可以从容清掉其他敌人，蓄满命运槽再开启罪与罚模式解决库尔，过程非常简单轻松，简直难以让人相信这是Hard难度的BOSS战。

暴君之死

刚进入王座附近的庭院，一张熟悉的面孔映入了我眼帘，奥琳没有参加之前的战斗，却偷偷潜进了这里，而在她脚边，正躺着侏儒温崔尼奥的尸体。很难说他们俩当中我更相信谁，但这也并不是去判断谁是坏人的时候，只能继续前进。但随着我们在路上的交谈越发深入，奥琳向我揭示了一个我意想不到的秘密：她才是认识我最久并最了解我的人。我们同属于一个古老的组织，其使命就是阻止一位邪恶神明摆脱囚禁她的牢笼，降临世上。那就是贾德弗口中的新神，其实，那是一头拥有强大力量的巨龙，名为提诺崔（Tirnoch），也就是龙母神。水晶是她的力量体现之一，而因为



来阻止龙母神的降临。而我的同伴，便是奥琳。

终于，我得知了自己的过去，但记忆却没有随之复苏，甚至不能在我心中泛起一丝感情的涟漪，仿佛那是别人的故事。察觉到贾德弗已经被这种力量控制，我——复活前的我假装成为温崔尼奥的助手，利用了他来混进了阿拉巴斯塔，想要终结龙母神的逃脱计划。但，正如一位占命者所预言的那样，我命中注定无法达成这个目标，所以我失败了，尸体被温崔尼奥带走，最后被运到了灵魂之井当中，等待着腐烂。

然而，我活了过来，成为了命运当中的一个变数，一个不受控制的存在。可是尽管我已经不在命运的路线当中，属于我的宿命却远远没有完结。这就是宿命法典想要揭示的事实，我仍然在宿命的带领下回到了这里，前来击败贾德弗，前灵魂之井并不仅仅是复活了我，而是似乎把我变成了另一个人，又或是另一种东西。我并不抗拒自己这具身躯曾肩负的使命，但恐怕驱动我再次挑战龙母神的动力，并不是那曾经的秘密使命感。我只是不舍得这个世界被毁灭，它对我来说是如此地神秘，如此地迷人，让我禁不住想要用自己空空如也的脑袋装满每一处美丽的风光。

曾经的艾莎妲或许早已死去，而如今复活的我，早已变不回曾经的那个人了。

怀着对这个世界的爱，我推开了王座之间的大门，站在了冬灵疯狂的君王面前，带来了他的末日。

流程难点提示

贾德弗是个典型的施法者BOSS，本身没有刚体，甚至不能抵抗刺链术这类法术的推拉，一旦被逮住，玩家随时可以把他打个半死。他懂得分身出两个幻影，不过外表都带着显眼的红光，很好辨认，先杀掉分身再继续攻击贾德弗，他受到一定伤害便会传送到高处，在地面上布满密集的爆炸法阵，然后不停地对玩家释放火球。力量系角色可以用刺链术把他拉到地面解除魔法，而对于另外两系来说，那简直是好大一个活靶子，尽情打吧，但不必浪费命运槽开罪与罚模式，因为最后玩家会发现所谓的贾德弗真身也是个幻影，没有办法发动QTE，也不会有额外经验值奖励。

挑战宿命



消灭了贾德弗的幻影，我和奥琳深入到了王座后的水晶洞，也就是龙母神的牢笼。一路上，这头邪恶的巨龙不停地抽取出我身上的命运力量，化为一个个幻影阻挡我。但我已是粉碎过无数命运的人，就算是我自己的命运又能奈我如何。最后，在洞穴的深处，我看到了已经陷入癫狂的贾德弗。他是如此期盼着自己祀奉神明的赞赏，但已经部分摆脱牢笼的提诺崔“赐”给他的，只有一股淡淡的龙息，却足够让他在被灼烧引发的惨叫中坠落深渊。我高举手中的大剑，迎来了自己宿命中的最终一战，是打破宿命，还是最后被命运所制服？很快就可以见分晓！

TIPS 想要收藏的物品放哪里？游戏中期玩家获得自己的房子后，别忘了去卧室找蓄物箱。



流程难点提示

任何期待最终 BOSS 战会有什么挑战性的玩家们，你们会失望的，龙母神的行动规律极其简单粗暴，她会先抽出玩家的命运，制造出幻影，等玩家和幻影战斗时，她会放些威胁不大的干扰攻击，有的威力算是颇高，但因为是往往是单发的，玩家绝对可以从容喝药补血。等玩家消灭幻影蓄满了命运槽，立刻发动罪与罚模式，角色会发动本战特有的命运震荡波，击晕龙母神，趁着她脑袋搁倒在平台上，冲上去死命砍吧，没几刀她的生命值就会降得需要进入下一阶段。而阶段和阶段之间的主要分别就是她单次创造出的幻影数量，一开始是一个，之后是两个，最后是三个。看起来似乎难度在递增，但是玩家获取的命运值也在提升，一次干掉三个幻影，玩家第三次把龙母神震晕，打空她血槽，就可以进入 QTE 阶段，然后迎来通关。

成就/奖杯列表与综述

名称	点数/种类	条件
House of Ballads	20\银	完成歌谣圣堂（House of Ballads）的故事线任务。
House of Sorrows	20\银	完成哀伤圣堂（House of Sorrows）的故事线任务。
Scholia Arcana	20\银	完成奥秘学院（Scholia Arcana）的故事线任务
Travelers	20\银	完成旅行者（Travelers）的故事线任务。
Warsworn	20\银	完成战誓佣兵团（Warsworn）的故事线任务。
Reckoning Rampage	20\铜	在一次命运震荡（Fateshift）中杀死五个敌人。
Niskaru Slayer	20\铜	杀死25只恶魔（Niskaru）。
Out of Your League	20\铜	杀死比你高4级的敌人。
Cleaning Up the Streets	20\铜	杀死50个匪盗（Bandits）
Blades of Glory	15\铜	获得10件紫色品质的装备（不包含下载内容装备）。
Foiled Again!	15\铜	使用瞬间格挡（Parry）100次。
Trapper	15\铜	使用陷阱（Traps）杀死25个敌人。
Riposte!	10\铜	发动25次瞬间格挡反击。
Would You Like Fries with that?	15\铜	成功地对敌人使用100次完整的武器连招。
Shock and Awe	15\铜	使用技能（Abilities）杀死100个敌人。
And Then There Were None	20\铜	使用技能（Abilities）杀死500个敌人。
Juggler	20\银	对一个浮空的敌人打出五连击。
Elixir of Fate	20\铜	使用命运精萃（Essence of Fate）制作一瓶药水。
It Didn't Explode!	10\铜	在试验（Experiment）时成功获得一个药水配方。
Green Thumb	15\铜	采集10种不同的材料。
Good as New	10\铜	修复一件装备的耐久度。
Shop Class	10\铜	使用锻造制作一件装备。
Master of the Forge	20\铜	锻造一件用五种零件制造的装备。
Romancing the Gem	15\铜	切割一块史诗（Epic）品质的宝石。
Diamond in the Rough	10\铜	制造一块精粹（Pristine）品质的原石。
They Never Saw it Coming	10\铜	刺杀（Backstab）20个敌人。
Cartographer	20\铜	发现100个地点。
The Great Detective	10\铜	发现25个隐藏物品地点。
Loremaster	20\铜	发现所有传说之石（Lorestone）
Bookworm	15\铜	读50本书（一般书籍或提高技能书籍皆可）。
Big Spender	15\铜	花费20万金币。
Five Finger Discount	10\铜	偷窃一件物品并销赃。
Where's My Wallet?	15\铜	偷窃20次。
Jailbreak	10\铜	成功越狱。
A Life of Crime	15\铜	犯罪时被逮捕25次.
Crime Doesn't Pay	10\铜	花超过1万金币去贿赂守卫，逃脱犯罪惩罚。
Some of This, Some of That	10\铜	解锁一个混合职业的宿命（Destiny）。
It is Your Destiny	50\铜	解锁任何职业一个最顶级（Tier 6）的宿命。
Jack of All Trades	10\铜	解锁一个多面手（Jack All Trades）宿命
Breaking and Entering	15\铜	撬50个锁。
Open Sesame	15\铜	驱魔50次。
A Wink and a Smile	15\铜	成功说服别人50次。
Bull in a China Shop	15\铜	破坏1000个杂物。
Reborn	10\铜	在灵魂之井中重生，完成剧情第一阶段。
No Destiny, All Determination	15\铜	会见夏王提塔里安，完成剧情的第二阶段。
Turning the Tide	20\银	击败圣骑士欧克提恩，完成剧情的第三阶段。
Hero of Mel Senshir	75\金	杀死巨大的独眼恶魔巴罗尔（Balor），完成剧情的第四阶段。
Destiny Defiant	75\银	击败龙母神（Tirnoch），完成剧情的最终阶段。
Destiny Dominated	100\金	用困难（Hard）难度完成游戏。
Streaker	10\铜	用没有装备任何护甲的主角与任何一个NPC对话。
Perfectionist	白金	获得此奖杯外所有奖杯。

综述



和其他角色扮演游戏类似，《大地王国 罪与罚》的成就/奖杯获取的难度并不高，但比较消耗时间，因为游戏的主线长度不短，还要完成几个阵营的所有故事线任务，想要在几个小时内解决是不可能的。建议玩家以困难难度开始游戏，敌人攻击意识比较强，但因为本作说到底还是一款角色扮演游戏，只要多多熟悉敌人的行动规律，身上多带药物，穿上任务奖励的优质装备，通关是不成问题的。难点方面，找到所有传说之石算是一个，不过将侦测（Detect Hidden）技巧点满后可以在地图上看到传说之石所在之处。点满该技巧需要玩家到达 16 级，善用罪与罚系统，玩家在游戏中期应该就可以达到这个等级，之后去占命者处花钱重置技巧点数，点出该技巧最后一个里程碑，就可以四处寻找传说之石了。除此之外，玩家还需要花点时间来解锁任何职业的最顶级宿命，推荐解锁单系职业的顶级宿命，需要在三系技能的某一系中投入 109 点技能点，玩家在每升一级时可以获得三点技能点，不算任何额外的技能点，玩家需要将等级提升到 37 级才能够解锁顶级宿命。不过因为成就本身有完成几个故事线任务的要求，加上主线任务和罪与罚模式带来的额外经验，通关一次时，达到 37 级应该是不成问题的。最后，“Out of Your League”这个成就会有点麻烦，玩家需要找高自己四级，名字显示为红色的怪物，一般按正常流程打，因为游戏的怪物分布相当合理，是碰不到的。这里建议玩家在初期蓄满命运槽，之后偷窃居民物品，被守卫关进监狱后，存档，开锁越狱，遇到的守卫都是红名的，记得先取回自己装备，然后再与守卫开战，此时对方的攻击力非常强，记得要开启罪与罚模式，在命运震荡状态中打空守卫血槽，用终结技杀死，就可以获得成就。

玩后感

本作是一个混合型的游戏，虽然本质上仍然是个 RPG，但许多从其他主流游戏里头借鉴来的元素都让游戏的爽快度变得比一般角色扮演游戏要高不少。作为一款颇具野心的原创作品，本作更像是一块璞玉，能让人看得出优秀的品质，但还缺乏打磨。不过游戏的结构是合理而有趣的，游玩过程中也没有让我感到明显不愉快的设计失误，游戏体验相当好。对于已经厌倦了一般 RPG 古板的战斗系统，又仍然钟情于 RPG 式叙事的玩家来说，本作绝对是不可不玩的近期佳作。

More GO: 73139.blog.163.com

TIPS 下载 DLC 提供的物品都放在了特殊物品箱中，就位于第一个玩家碰到的小镇：格哈特（Gorhart）。

フォトカノ



记得上一期杂志中我们也做过一款跟照相机有关的游戏攻略，不过跟那部令人瑟瑟发抖的作品不同，这次的《写真女友》可谓充满了春天的气息。本作是通过日常校园生活中与女生们建立各种人际关系，然后邀请她们当模特给我们拍照，随着好感度的增加还会慢慢发掘出更多的隐藏要素。独树一帜的系统表现出相当不错的素质。毕竟寒冬已过，新一年开始我们也该做些更有活力的事情对不？所以，请再次拿起相机，去捕捉青春的一瞬间吧！

写真女友		角川Games	模拟育成
PSP	フォトカノ		日版
	2012年2月2日	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

事件与邂逅

跟很多文字恋爱游戏一样，本作的校园生活分成了“休息时间1”“昼休”“休息时间2”“放学后”四个时间段，而每一个时间段可以在校园内选择要去的地点并寻找女孩子们。

满足特定的条件之后，地图上某个地点会出现女生的小人偶，进去之后便会发生跟她相关的事件。事件分剧情事件和自由事件两种，在女生人偶的旁边会分别用心形或问号区别开来。剧情事件顾名思义，就是会发生与该女孩路线相关情节的事件。而自由事件则根据好感度出现，注意出现时机也有限制。

而大部分情况下，校园地图画面上是没有小人偶的地点占多数。进入这些地点不会触发事件，但会有一定几率触发跟女孩子们的邂逅并进入选项对话模式。邂逅的概率以及角色是根据现在的时间，还有选择的地点来决定，可以S/L。游戏中6位女主角的年级、性格、参加的课外活动状况——简单地说就是“生活习性”全都有明显的差异。想要攻略某个女孩必须要考虑到这些因素才能提高邂逅的成功率。举例来说：如果想见一年级的早仓舞衣，那么你跑到三年级的课室去自然是永远（哪怕用上S/L）都碰不上面。



另外，每天上学、放学的时候也会有一定几率触发邂逅。但无论在什么情况下跟女生邂逅，能否进入选项对话还是要看RP。

恋爱度与友好度

游戏中主人公对女孩子们产生影响的数值有两种，分别是恋爱度和友好度。两种数值会分别用粉红色心形和蓝色音符在同一条槽中显示出来。如果收集到的心形越多，女孩子便会随着升级进入恋爱的状态，而收集音符越多则进入友好的状态（通俗点说就是区别你是不是一个好人），LV3之后还有一种介乎两种状态之间的暧昧状态。状态不会直接影响到故事的推进，但是会影响到自由事件的触发几率（为了避免混淆，后文用“好感度”来表示这两个数值混合的槽）。

每一个女生的好感度分6个等级，收集一定量的恋爱/友好度之后好感度便会升级。等级越高，升级需要的好感度也越多。而每个等级好感度都会有一个中间点，每个等级初期只会显示总好感度的一半，当蓄满这一半好感度之后便会出现剧情事件，触发剧情事件之后才会解锁剩下的一半好感度。

游戏中要触发每个角色相关的剧情事件必须将好感度蓄满，每个等级下剧情事件会触发两次，第一次是好感度达到中间点时，这时如果不触发剧情，好感度将不会增长。第二次是好感度完全蓄满，这时必须触发了剧情并等晚上回到家里时才会发生升级（升级前多出来的好感度不会增长）。

每天晚上可以进入果音的房间询问主角跟六位女主角之间的好感度，不过有时候会触发一些特殊剧情而无法查询到。

选项对话



基本画面

1. 好感度：直观表示角色对主人公的恋爱度跟好感度。

2. 兴致度：表示该角色维持谈话的兴致。选择对方感兴趣的话题并且成功引起对话才会增加，否则就会下降。如果连续选中两个对方感兴趣的话题，兴致度还会有额外奖励，反之也会发生额

More, QQ:73139.blog.163.com

©2011 ENTERBRAIN, INC. Developed by DINGO Inc.

外扣减。兴致度越高，进攻的成功率就会越高，但当兴致度降到0之后，对话会强制结束。

3. 可选话题：在此次对话中玩家可以选择的话题。不同颜色决定话题的类别，话题的数量和种类根据玩家的性格、基本能力决定，相同话题只能选一次。

4. 已选话题：曾经选择过的话题，无论对话成功与否话题都会记录在这一栏，达到5个话题后对话强制结束。注意相同的话题当天之内只能用一次。

5. 情景线：由一根X轴跟一根函数线组成，用于显示此时对话气氛的趋势，以实时判断该聊什么话题。

6. 心跳槽：对方的心跳指数。中间的心越大，情景线变动的速度便越快。心跳槽会根据玩家行动或话语而变化，当超过极限后对话会强制结束，所以应尽量避免经常说出一些太过羞人或做出一些过激行动（性格选择了“H”的玩家要谨慎）。

选项对话流程

对话开始后，画面右上角的情景线就会开始流动，X轴上的蓝色槽也会慢慢降低。如果蓝色槽扣光了之后还没选出话题，兴致度减少。所以为了避免冷场，有时候可以先说一些次要点的话题。函数线上会随机出现各种颜色的“？”图案并从右到左流动，当某种颜色的图案在X轴上方的时候，我们提出这个类别的话题便能成功引发对话。相反，如果图案在X轴下方，对话就会失败，兴致度下降。注意，能否成功引发对话完全取决于有没有按照前面的规则，跟角色的性格无关。当然如果选择的话题是对方感兴趣的，兴致度会提升更多（也有下降的情况）。

话题的种类

游戏中话题一共有6个种类，每个种类有三个话题，不同话题之间有不同颜色区分开来。话题等级最初只有LV1，但会随着该话题引起对话的不断成功而提升。另外，话题会直接决定好感度到底是增加恋爱还是友好的方面的。因此如果不想当好人的话，选择话题还是要考虑到对方的兴趣。

下面表格就列举了所有话题以及其分类：

世间话	学校
	勉强
	季节・街
娱乐	映像・音乐
	本・漫画
	趣味・休日
ヘルス	运动
	水泳
	体

食べ物	轻食・饮みもの
	甘いもの
	料理
恋	プライベ-ト
	恋爱
	エッチ
行动	见つめる
	手をつなぐ
	触れる

进攻（アタック）



所谓的进攻有两种目的，进入拍照模式或放学后邀请女生约会。进攻的成功率受发动时的兴致度影响，兴致度蓄满的时候进攻成功率接近100%。如果进攻失败，对话便马上结束。一般来说只要每个话题都别说错话别错过时机，4个话题之后兴致度便会达到比较高的水平。但是要注意一点，因为一次选项对话只能说5个话题，因此说完第4个话题之后无论兴致度如何都可以尝试一下进攻。走运的话还是能进入下一步。

在普通的选项对话中进攻成功，玩家便能进入拍照模式。而如果是放学路上的选项对话中进攻成功，玩家便能触发放学后约会的剧情。

拍照模式（フォトセッション）

让女生当模特儿，随意拍照的模式。在选项对话中进攻成功便能进入。拍照的场地是根据邂逅的地点决定，而服装则取决于这个时间点对方在做什么。进入一次拍照模式能拍两张照片，习得技能“**モアセッション**”之后能增加一次，最多四次，每次拍照前玩家可以要求模特摆特定动作，这个取决于好感度等级。初期只有普通的站立动作，随着等级提升渐渐会增加坐、靠墙等动作，不过要注意，某些动作会令对方感到害羞，心跳槽如果超过了极限会令拍照模式强制结束。另外还要注意，某些场合要求摆出一些过于大胆的动作（比如当众躺在桌子上），会有很高几率被对方拒绝。每个动作有两个或以上的地点选择。拍照没有时间限制，为了拍出完美的照片，尽量尝试各种地点和角度进行拍照吧。

相机操作（默认）

选定了动作之后便可以正是开始拍照，拍照阶段分移动步骤和对焦步骤。

移动步骤	
L键	切换模式
方向键↑/↓	视点上下移动
摇杆	移动
△/×	高度调整
○	互换
START	菜单
SELECT	自动对准

对焦步骤	
L键	切换模式
方向键↑/↓	焦距调整
方向键←/→	倾斜
摇杆	角度调整
摇杆+×	左右/高低移动
SELECT	自动对准。
R键	拍照
△	更换镜头
□	操作速度变更
○	互换

写真评价

根据拍摄出的照片效果，游戏会评定这张照片属于什么类型以及获得的点数。评价分四种：“Beautiful”“Erotic”“Duck”“Bad”。一般的照片会被评定为“Beautiful”或“Erotic”并获得相对应的点数，得分过低的情况下才会出现“Bad”评价。校园的场景中各个角落摆放了各种鸭子玩偶，如果拍到这些鸭子，同时满足一定条件，这张照片便会被评定为“Duck”。



镜头集中在上半身或整体，注重脸部表情的照片。

怎样？明白“Beautiful”跟“Erotic”的区别了没？



强调头部以下的“重要部位”特写，基本上不露脸。

注意玄关情节 放学后有两个时间点会遇到女生，一个是在玄关的鞋柜换鞋的时候，另一个是走到校门外的时候。从结果上讲无论触发了哪个都有机会进入放学的选项对话部分。但如果在玄关跟女生约好了一起走，会有一定几率走到门口的时候被另一位女生看到，后果嘛……你懂的。

获取高点数法则

首先要声明一下笔者并非什么摄影高手，所以没法告诉大家怎样拍出来的照片才算漂亮。但要拿高分数的方法还是可以让大家参考一下。就以下面两张照片为对比，左边的照片拍摄位置距离模特较远，基本上没调整过位置和角度，只是普通地将模特和背景拍进来，这种照片就算勉强能获得“Beautiful”评价点数也非常低。而右边的照片通过调整拍摄位置和角度，再变焦等方式拉近距离，让照片中多余的空间减少，同时捕捉到模特的身体部位更多，得分便会增加。





鸭子照片

场地中摆放的鸭子可以认为是游戏的隐藏要素。跟Beautiful、Erotic一样，Duck也独立的点数。但每只鸭子的点数固定，从少到多分别为：250pt、500pt、750pt、1000pt。但是，同一位置的鸭子只能拍摄一次，拍摄成功之后，鸭子便会消失。

鸭子的数量：全校除了部室之外有14个地方，每个地方4只。而其中校庭包括的网球场和操场也各有4只，所以鸭子总是时60只。

拍摄注意事项：鸭子照片能否拍摄成功视该鸭子的判定要求，跟距离没有直接关系。如果失败的话多试几次，或者先获得Erotic评价奖励技能后再去收集吧。

写真点数奖励

除了“Bad”之外所有评价获得的点数都会累积下来，当分数达到一定数值之后会发生奖励事件，这时候部室会有一个“?”的图标，进去后即可触发。Beautiful的奖励要找フォト部的部长，而Erotic的奖励要找写真部的部长，所有的奖励都是特殊能力，具体可参以下表格。

Beautiful评价奖励

技能名称	效果	必要点数
悠久の会话	选项对话限制时间延长。	30000pt
话しかけ上手	进入选项对话不容易被拒绝。	60000pt
大きな心	全部角色心跳槽上限值提升。	90000pt
大胆な心	拍照模式中要求女生做出某些动作不容易被拒绝。	120000pt
人气者	上学或放学时，发生邂逅的几率提升提升。	150000pt
诱い上手	选项对话中选择进攻的成功率提升。	180000pt
ふたりの世界	选择了动作之后，对方不容易受周围环境的状况影响。	210000pt
恋人の触れあい	选项对话中选择“触れる”可以触摸对方的胸部。	240000pt
耻ずかしさ半分	心跳槽增加量为平时的一半。	270000pt
もっと大きな心	全部角色的心跳槽上限值大幅提升。	300000pt

Erotic评价奖励

技能名称	效果	必要点数
モアセッション	拍照模式中摄影次数增加一次。（共3次）	12500pt
スピ-ド スタ-	拍照模式中移动速度增加。（按□键调节）	25000pt
ハイパ-ズ-ム	可放大的距离提升。	37500pt
ハイアングラ-	可以从更高的位置拍摄照片。	50000pt
モアセッション2	拍照模式中摄影次数再增加一次。（共4次）	62500pt
ロ-アングラ-	可以从更低的位置拍摄照片。	75000pt
レンズマスタ-	可选择的镜头种类增加。	87500pt
ステルスム-ブ	摄影的时候，女生不会太刻意遮挡自己的部位。	100000pt
チャンスアイ	抓拍的限制时间延长。	112500pt
ウォ-タ-プル-フ	追加部分事件中抓拍的机会。	125000pt

Duck奖励

技能名称	效果	必要点数
うさパワ-プラス	低几率能一次获得两个兔子力量。	3750pt
ミュ-ジック	追加音乐鉴赏模式。	7500pt
うさパワ-EX	兔子力量能一次使用4个以上。	12250pt
浜边の思い出	自由拍照模式中追加地点“海”。	15000pt
カラオケマスタ-	主菜单中追加“歌舞拍照模式”。	18750pt
会话の极意	游戏开始时主人公可选性格追加“ト-クマスタ-”。	22500pt
ミミマニア	自由拍照模式中可选择饰品。	26250pt
ラビィコスチュ-ム	自由拍照模式跟歌舞拍照模式中可选择“兔女郎服”。	30000pt
どこでもSS	“事件回想”中能随时进行截屏摄影。	33750pt
危ない水着	自由拍照模式或一部分事件中能让模特穿上“危险泳装”。	37500pt

*注：所有特殊能力获得之后会永久解放，就算开始新游戏，又或者获得能力后马上读获得前的存档，能力都会在解放状态（除非删除系统存档）。

全鸭子隐藏地点

场所	位置	推荐动作	点数
1年教室	课室后窗旁边的架子上	立つたまま2	250pt
	讲坛底下	立つたまま1	500pt
	左后方柜子的暗处	立つたまま2他	750pt
	某张书桌里面	立つたまま1	1000pt
2年教室	窗边的向日葵附近	座つて2 他	250pt
	打扫用具的柜子上	座つて2	500pt
	黑板上方的“克”和“己”之间	壁にもたれて1	750pt
	右边深处的桌子中	立つたまま1	1000pt
3年教室	后方黑板的左下方	座つて1立つたまま2	250pt
	教室走廊侧中间的地板上	壁にもたれて2	500pt
	时间表下方的箱子里面	立つたまま1	750pt
	黑板左边的书架里面	壁にもたれて1	1000pt
廊下	右侧的窗边	立つたまま1	250pt
	1年教室的门下方附近	壁にもたれて2	500pt
	右上方的班牌上面	立つたまま1.2	750pt
	右边深处的消防栓上	立つたまま2	1000pt
图书室	柜台的左端	立つたまま1、2	250pt
	靠窗那边的花瓶附近	立つたまま1	500pt
	柜台的“返却”牌子正下方，架子底下	立つたまま2	750pt
	后方的桌子旁的椅子上	座つて2	1000pt
保健室	量身高的位置	立つたまま2	250pt
	花瓶下面	立つたまま1	500pt
	左上方架子上	壁にもたれて1	750pt
	床底下	座つて2	1000pt
家庭科室	洗手盘里面	座つて2	250pt
	前方的黑板上	横になつて1	500pt
	桌子底下深处	座つて2	750pt
	后方的架子上	壁にもたれて2	1000pt
食堂	柜台上面	立つたまま2	250pt
	通往阳台的门附近	壁にもたれて2	500pt
	左侧植物丛中	壁にもたれて1,2	750pt
	两台自动贩卖机之间	立つたまま2	1000pt
屋上	花坛的阴影中	座つて2	250pt
	出入口里侧的间隙中	立つたまま2	500pt
	扩音器的柱子上	立つたまま1	750pt
	储水箱的里侧	立つたまま2	1000pt
中庭	面向喷水池右边的花坛上	立つたまま1,座つて1	250pt
	右侧后方的街灯上	立つたまま1	500pt
	喷水池下方	立つたまま3	750pt
	右上方的树上	座つて1	1000pt
校舍里	焚烧炉左边	壁にもたれて2他	250pt
	校舍的上方	立つたまま1	500pt
	焚烧炉右边	立つたまま1	750pt
	空中走廊的右下	立つたまま2	1000pt
体育馆	平衡木上面	壁にもたれて2	250pt
	角落的乒乓球台下	壁にもたれて1	500pt
	二楼走廊，靠近紧急出口一侧角落	立つたまま1	750pt
	面向舞台，将镜头移动到左上角的扩音器顶上	立つたまま2	1000pt
プ-ル	长凳上	座つて2他	250pt
	救生台上	壁にもたれて2他	500pt
	右侧的起点台阴影中	座つて1他	750pt
	跳水台上二楼楼梯上	立つたまま1	1000pt
操场	龙门附近	壁にもたれて2	250pt
	洗脸处最右边	壁にもたれて1	500pt
	一垒旁边长凳的上面	立つたまま3	750pt
	校舍2楼的窗边	立つたまま1	1000pt
网球场	裁判席椅子上	立つたまま3	250pt
	球网的柱子上	壁にもたれて2	500pt
	长凳凳脚下的阴影里	壁にもたれて1	750pt
	场外的树上	立つたまま2	1000pt

※需要注意的是，能够进网球场的只有属于网球部的新见遥佳。因此只有给她拍照的时候才能进入网球场。

SKIP 游戏的操作中没有一个按键是对应剧情skip选项的，但是能在菜单的设定中，将“既读文章の自动スキップ”和“未读文章の自动スキップ”调成“ON”，然后游戏中利用Start键开启自动阅读，这样就能实现“Skip”的效果。

More, GO: 73139.blog.163.com

照片保存&观赏



游戏中所有拍摄到的照片都可以保存下来，保存这些照片的作用当然是用来给女孩子们看的。每次拍摄完又或者发生邂逅都可以把照片交给她们观赏，每次只能选一张，而且同样的照片看过一次之后就不能再用。根据照片的类型和得分，女孩子们观看之后的好感度会随之发生变化，心跳槽上限值也会增加。

具体评价跟好感度增加量可以参考下面表格：

写真种类	写真评价	友好度	恋爱度
Beautiful（观赏者自己的照片）	すごくいい（≥800）	+1	+1
	いい（799~600）	+1	+1
	まあまあ（599~400）	0	+1
	いまいち（≤399）	0	0
Beautiful（其他人的照片）	すごくいい（≥800）	+2	0
	いい（799~600）	+1	0
	まあまあ（599~400）	+1	0
	いまいち（≤399）	0	0
Erotic	すごくいい	–4 (※)	
	いい	–3(※)	
	まあまあ	–2 (※)	
	いまいち	–1 (※)	

※Erotic照片会按照好感度总数扣减。

抓拍（シャッタ-チャンス）

游戏的剧情中会出现非常多特殊镜头（其中不乏杀必死），抓拍顾名思义就是在极短的时间内将这些镜头拍摄下来。剧情中画面会出现选项“シャッタ－チャンス”（也有不出现的情况），确定之后在限时内按下快门即可。抓拍一般不需要对镜头作太多更改即可获得较高的分数奖励，有时候还会提升好感度。所以千万别放过每一个抓拍的机会。另外，抓拍保存下来的照片能在菜单的“ギャラリ－”中查看。



歌舞拍照模式（リズムフォトセッション）

其实是一个拍照的小游戏，好感度到一定等级之后，放学约会就能跟女生一起去唱卡拉OK。这个模式下要配合角色的歌和舞蹈进行拍照，具体是当画面出现光圈渐渐缩小到跟镜头重合的一瞬间，同时按下对应的方向键的R键即可。根据按键的时机判定点数，最高的perfect奖励100pt，一首歌中有10个拍照时机，所以最高能获得1000pt。

兔子力量



在地图画面中选择目的地时，发动兔子力量后能无视任何生活习性在该地点强制触发邂逅剧情，并且对方绝对不会拒绝选项对话。

使用方法：在选择地点时按下△键即可发动。每发动一次至少消耗一只兔子，按←/→键可以增加或减少兔子数，最多三只。学会了鸭子技能“うさパワ－EX”之后能一次消耗5只。消耗的兔子数影响到发生的效果。



效果：消耗1~2只兔子后会进入一个洗牌的小游戏，6张角色卡片会被覆盖起来，然后以极快的速度洗牌，之后从这些覆盖的卡片中选出来的角色便是待会遇到的角色，使用两只兔子洗牌速度比使用一只要慢。消耗3只兔子则不会进行洗牌，直接能从6名角色中选出想要遇见的。后期消费4只以上还会随机追加特殊效果，比如服装变更、对话中全部话题等级最大等。

其他优点：兔子力量除了能强制触发邂逅之外，笔者认为最大的作用是可以自由选择场地。比如我想在黄昏时段让间咲**ののか**到图书馆拍照——这种学习苦手的天然元气娘会去图书馆恐怕真的是奇迹吧。兔子力量便是在这种情况下发挥作用。

补充方法：兔子力量能通过每天晚上去妹妹房间或在学校中遇到妹妹获得，每次能获得一只兔子，学会了鸭子技能“**うさパワ－プラス**”之后低几率能获得两只。兔子数量会在画面的右上角显示出来，保留上限是五只。

性格

游戏开始时玩家能选择主人公的性格，性格会影响到初期选项对话中可选话题的数量，不擅长的类别话题数量会相对较少，但可以通过多提出这些话题来增加同类话题数量。初期的性格有6种，但随着多周目游戏会增加其他性格。性格所对应的初期话题数见下表：

性格	世间话	娱乐	ヘルス	食べ物	恋	行动
真面目	2	1	2	2	2	1
お人好し	3	2	1	2	1	1
食いしん坊	2	1	2	3	1	1
やんちゃ	1	2	3	2	1	1
游び上手	2	3	1	1	1	2
エッチ	1	2	1	1	2	3
优等生	3	2	3	2	2	1
タフガイ	2	2	3	3	1	2
ロマンチスト	3	2	2	1	3	2
ト－クマスタ－※	3	3	3	3	3	3

※要开启鸭子技能“会话の极意”。

校内可移动地点

地点	地点2	容易遇到的女孩
1年教室	1–B	佐仓舞衣、果音
	1–C	实原冰里
2年教室	2–A	间咲ののか、柚ノ木梨奈
	2–B	新见遥佳、深角友惠
3年教室	3–A	室户亚岐
廊下		全员
屋上		实原冰里
图书室		室户亚岐（昼休、放学后）、柚ノ木梨奈（放学后）
部室		–
保健室		全员
家庭科室		柚ノ木梨奈（放学后）
食堂		新见遥佳（放学后）、间咲ののか（放学后）
中庭		实原冰里（放学后）
校舍里		–
体育馆		佐仓舞衣（放课后）
プ－ル		全员
校庭	操场	全员
	网球场	新见遥佳(放学后）
	垒球场	间咲ののか（放学后）

注：关于容易遇到的女孩，大部分地点都有遇到所有人的可能性，只是个别情况会影响到出现概率。地点2是根据不同角色而变化的区域。

刷点 游戏中除了“Bad”之外，获得的所有评价点数只要不离开游戏，就算读取存档也仍然能保留下来的。也就是说，我们可以不断重复触发一些有抓拍的剧情，然后读档。这样就能不断获得抓拍的奖励点数——关键是不用自己去调角度就能获得高点数。这样便能快速刷取点数开启奖励技能。

More, GO: 76139.blog.163.com

全角色攻略

正如前面所说，每个角色有恋爱和友好两种路线。如果要走某一边的路线，升级过程就要积蓄相应的好感度。而好感度增长的类型直接根据话题的。因此，以下攻略中主要写出每个角色不同等级下，关于恋爱路线的部分话题。如果想走友好路线，只要别选这些话题即可。

注：极小部分话题尚未测试结果，因此，不排除有个别遗漏的恋爱话题。

新见遥佳



恋爱相关话题

LV1~3: 学校、季节・街、趣味・休日、水泳、体、甘いもの、恋爱、手をつなぐ

LV4~5: 勉强、映像・音乐、本・漫画、运动、体、ブライベ－ト、恋爱、手をつなぐ

LV6：学校、季节・街、运动、体、甘いもの、料理、プライベ－ト、恋爱、エッチ、见つめる、手をつなぐ、触れる

特殊服装出现时间

体操服：星期一休 1 和星期三休 2（2 年教室、廊下、保健室、校庭）；星期二休 2 和星期五休 1（2 年教室、廊下、保健室、体育馆）

围裙：星期四昼休（家庭科室）

校园泳装：星期一休 2 和星期四休 2（プ－ル）

网球服：每天放学后（2 年教室、廊下、保健室、食堂、校庭）

室户亚岐



恋爱相关话题

LV1~2: 学校、本・漫画、趣味・休日、水泳、甘いもの、恋爱、エッチ、见つめる、手をつなぐ

LV3~4: 季节・街、映像・音乐、水泳、体、料理、恋爱、手をつなぐ

LV5: 季节・街、映像・音乐、水泳、体、料理、恋爱、见つめる

LV6: 季节・街、趣味・休日、水泳、体、轻食・饮みもの、甘いもの、恋爱、见つめる

特殊服装出现时间

体操服：星期二休 1 和星期四休 2（2 年教室、廊下、保健室、体育馆）；星期三休 1 和星期五休 2（2 年教室、廊下、保健室、校庭）

围裙：星期三昼休（家庭科室）

校园泳装：星期一休 1 和星期三休 2（プ－ル）

早仓舞夜



恋爱相关话题

LV1~2: 勉强、映像・音乐、运动、体、甘いもの、料理、プライベ－ト、手をつなぐ、触れる

LV3~5: 季节・街、本・漫画、运动、甘いもの、料理、恋爱、エッチ、手をつなぐ

LV6: 学校、映像・音乐、水泳、体、轻食・饮みもの、甘いもの、恋爱、手をつなぐ

特殊服装出现时间

体操服：星期一休 1 和星期三休 2（2 年教室、廊下、保健室、体育馆）；星期二休 1 和星期四休 2（2 年教室、廊下、保健室、校庭）

围裙：星期二昼休（家庭科室）

校园泳装：星期二休 2 和星期五休 2（プ－ル）

紧身体操服：每天放学后（1 年教室、廊下、保健室、体育馆）

实原冰里



恋爱相关话题

LV1~2: 学校、本・漫画、趣味・休日、水泳、轻食・饮みもの、料理、恋爱、见つめる、触れる

LV3~5: 季节・街、本・漫画、运动、体、甘いもの、エッチ、见つめる、手をつなぐ

LV6: 学校、勉强、映像・音乐、趣味・休日、水泳、体、轻食・饮みもの、甘いもの、プライベ－ト、恋爱、エッチ、见つめる、手をつなぐ、触れる

特殊服装出现时间

体操服：星期一休 2 和星期四休 1（2 年教室、廊下、保健室、体育馆）；星期三休 2 和星期五休 1（2 年教室、廊下、保健室、校庭）

围裙：星期五昼休（家庭科室）

校园泳装：星期三休 1（プ－ル）

间咲ののか



恋爱相关话题

LV1~2: 勉强、季节・街、本・漫画、水泳、甘いもの、料理、恋爱、エッチ、触れる

LV3~4: 学校、映像・音乐、运动、体、轻食・饮みもの、恋爱、エッチ、见つめる、手をつなぐ

LV5: 学校、映像・音乐、运动、体、恋爱、エッチ、轻食・饮みもの、手をつなぐ

LV6: 映像・音乐、エッチ、学校、季节・街、水泳、甘いもの、料理、プライベ－ト、见つめる、手をつなぐ、触れる

特殊服装出现时间

体操服：星期一休 2 和星期四休 1（2 年教室、廊下、保健室、校庭）；星期三休 1 和星期五休 2（2 年教室、廊下、保健室、体育馆）

围裙：星期一昼休（家庭科室）

校园泳装：星期二休 1（プ－ル）

垒球部制服：每天放学后（2 年教室、廊下、保健室、食堂、校庭）

柚ノ木梨奈



恋爱相关话题

LV1: 勉强、映像・音乐、运动、水泳、甘いもの、料理、恋爱、手をつなぐ、触れる

LV2: 勉强、映像・音乐、运动、水泳、甘いもの、料理、恋爱、エッチ、手をつなぐ、触れる

LV3~5: 学校、映像・音乐、本・漫画、体、轻食・饮みもの、料理、恋爱、エッチ、见つめる

LV6: 学校、季节・街、映像・音乐、趣味・休日、体、料理

特殊服装出现时间

体操服：星期一休 2 和星期四休 1（2 年教室、廊下、保健室、校庭）；星期三休 1 和星期五休 2（2 年教室、廊下、保健室、体育馆）

围裙：星期一昼休（家庭科室）；每天放学后（2 年教室、廊下、保健室、食堂、校庭）

校园泳装：星期二休 1（プ－ル）

More GO: 73139.blog.163.com

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

游戏进行时 IT'S GAMING



进入二月后，编辑部所在城市逐渐出现返潮现象，这让带伤的洛克痛苦不已，特别是去年返校导致缝针的腿伤，一到潮湿的时候就开始各种不适。各位读者在游戏之余，也要注意自己的身体健康哦！

相信经常留意进行时的玩家不难看出，本栏目在这期也发生了不少变化，从今年开始进行时对游戏的报道将会加大力度，本期就为大家带来两款游戏的深度介绍。《幻想水浒传 编织百年之时》作为老牌RPG"《幻水》系列"的最新作自然受到FANS的关注，希望这篇系统介绍能给各位的攻关过程起到不小帮助。另一篇则是由系列老玩家莱雅奉献的《圣洁传说R》研究，想要拿下本作白金奖杯的各位不妨看看。

原名
幻想水浒传 紡がれし百年の時
类型
角色扮演
游戏适应人群
● "《幻水》系列"爱好者
●日式RPG爱好者
●恋声癖

PSP 幻想水浒传 编织百年之时

108星，超越时空的羁绊！

游戏的进行方式

跟传统的RPG游戏一样，本作的基本进行方式是从本据地"湖の砦"出发，然后从各地的村庄、城市搜集情报，从而打开新的地图或迷宫进行冒险。从中会引发各种剧情，并且还会有新的同伴加入。然后跟新同伴组队继续新的冒险。除此之外，时间穿越是本作的剧情关键词，时代树便是在游戏中作为时间机器的存在，持有宝珠的主人公通过触摸时代树能够带着伙伴自由往返于现代和以前，通过改变过去来解决现代的问题。但时代树的能力有局限性，它不能让过去的人来到现代，也不能从过去将武器、物品带到现代来。而且时代树作用范围只有在该区域有效。所以主人公一行人要不断将时代树的树苗交给过去的人在某个地方种植起来，这样才能进入其他地域的过去。



本据地设施

游戏序盘的时候利用时代树将湖の遗迹复活，然后这个地方便成为了主角一行人的大本营（本据地）。初期这能使用的设施非常少，但随着新同伴的加入，本据地的设施会渐渐增加。聚集在本据地的同伴有两种，一种是拿起武器跟主人公组队去战斗的，另一种是留在本据地搞生产的。所以每当有新同伴加入之后，我们都可以回去本据地确认一下有没有新的设施开放。

母屋

确认一些冒险的记录的设施，除了能查询敌人情报之外，后期出现"约束の石版"之后还能确认108星的名字、宿星以及传承技等。

魔物图鉴：查询打到了的怪物以及圣皇军士兵的情报。

音图鉴：至今为止听过的BGM鉴赏。

ムービー鉴赏：播放至今为止剧情中看到过的全部动画。

约束の石板：查询已经加入了的同伴的情报、宿星、传承技能等情报。



厨房

与同伴一起共进晚餐的地点，能提高同伴之间的好感度。每次返回本据地之后时间都会变成黄昏，这时无法返回大地图或者使用时代树。但能够进入厨房吃晚饭，晚饭最主要的作用是提高队伍的能力，效果能维持到下一次回来本据地之前。初期的晚餐只有一份菜谱，不过不需要交出食材，相对提升的能力有限。但随着游戏推进以及厨师类的同伴加入，菜谱的种类会慢慢增加。一般的食材能够在市场中购买，效果越优秀的晚餐要用到的食材也越贵重。晚饭后能够进行一次存档，选择"进む"便能来到早上，这时便能继续展开冒险了。

生产

魔石、药物等战斗中使用的道具必须通过生产才能获得，生产方式是将原材料交给村里的生产设施，并且预约要生产的道具。第二次返回本据地之后便会自动获得生产的道具。生产相同的道具不需要每次进行预约，只要玩家不取消订单，每次返回本据地之后系统便会自动扣除相应的原材料并取得道具，直到玩家身上的原材料全部用完。初期的生产设施只有ジ－ノ开的魔石工房，但随着其他同伴加入，可生产的物品也会增加。



魔石工房：ジ－ノ开设的工房，主要生产魔术师发动技能所需的魔石。游戏后期魔术师发动高级技能的时候，魔石消费量会大大增加，所以魔石最好前期开始大量生产积蓄。

药工房：ニド成为同伴后在本据地开设的工房，主要是生产药术使使用的回复药，游戏中的战斗没有使用道具的选项，如果要使用回复药只能依靠药术使发动技能。

咒石工房：ウツツ成为同伴后在本据地开设的工房，生产咒术师发动技能使用的咒石。

弓矢工房：オウヤ－成为同伴后在本据地开设的工房，生产弓箭手所使用的弓箭。除了普通的木箭之外，还能生产威力更强、更有针对性的的铁箭、炎箭等。



宇宙

沉寂了3年的"《幻水》系列"好不容易迎来了新的作品，继承了系列角色众多、声优阵容豪华等优良传统之外还进行了很多改变。以主人公为中心将不同时代的108位角色联系起来，剧情的设定上比以往作品更加庞大。本期的"进行时"将为大家讲解一下本作的基本系统，希望能帮助刚接触系列的玩家更快上手，以及让老玩家也能熟悉到本作的变化。

More, GO: 73139.blog.163.com

锻冶

本据地中能够对武器、铠甲、指轮等装备进行加工强化，令装备能在一定时间内性能增强。通过锻冶，武器除了能够提升威力之外，还能获得其他附加属性，而防具则可以提升对属性的抗性。增强效果图标的旁边有一个小数字，随着武器的攻击次数以及防具受到的伤害，这个数字会渐渐降低，为 0 之后锻冶效果消失。

地牢(ダンジョン)

ニド成为同伴后可以使用的设施。在迷宫中设置陷阱，然后从踩到陷阱的怪物身上获取道具或资金的设施。可选择的迷宫有“地の迷宫”“炎の迷宫”“冰の迷宫”三个，在不同迷宫中出现的敌人不一样，设置陷阱需要的资金也有差异，不过可以通过追加资金来提高怪物引诱、讨伐率以及物品掉落率。每次设置陷阱只能选择其中一个迷宫，离开湖の砦后黄昏再次返回能查看设置陷阱的成果。当然，奖励也是完全随机的。



买取屋

购买食材、锻冶素材等物品设施。魔石或者药品的生产素材也能直接从这里购买。ウツツ加入后才能启用的设施。

狩猎场(ハンティング)

リュセリ特别准备的狩猎场所。狩猎场中能接到各种课题（任务），这些课题要求玩家在限制时间内讨伐敌人，完成之后能获得相应的报酬。已经挑战过的课题可以重复挑战，并且，课题的种类会随着游戏的进行而增加。

角色能力相关



基本参数	
HP	角色的体力
强さ	物理攻击力
丈夫さ	物理防御力
贤さ	魔术、咒术的攻击力，以及药术的回复量
すばやさ	行动速度
器用さ	影响音乐的效果、回避率和会心率
习得度	已经学会的技能数量会用“☆”表示出来
EXP/NEXT	总经验值 / 离下一级需要的经验值

职业 & 副职业

职业是本作新增加的系统。战斗角色的职业有“剑士”“魔术师”“枪使”“弓箭手”“拳法家”“忍者”“音乐家”“药使”共 8 种。除此之外，留守在本据地的角色也有各自的职业。所有角色自身都有固定的职业，但是满足一定条件之后可以设定一个副职业。比如作为魔术师的ミュラ可以同时当弓箭手，药使的イリア可以同时当音乐家。角色学会副职业必须通过跟另一名特定的角色一同吃饭的方法，提高彼此的好感度才行。

连携 & 协力攻击

队伍编成的时候可以对出战的 6 位角色设定连携。被编入同一组的两名角色会一起行动，并且出现“いっしょに”的指令。假设 A 跟 B 两人被编入连携，指令选择的时候就要同时给 A 和 B 下达指令，然后他们两人便会一起行动，其中，后攻击的角色会因为连携而获得一定百分比的伤害提高修正。而“いっしょに”则视连携者的好感度而提高威力。

前期部分的组合案例		
协力攻击	组合成员	效果
テルベの里魂	主人公＋ミュラ＋イリア	すばやさ提升
仲良し 2 人组	イリア＋メアメイ	すばやさ提升
美女 3 人组	ミュラ＋イリア＋リュセリ	丈夫さ、贤さ提升
美中年 3 人组	デュ－カス＋ボ－ルドン＋レギウス	强さ提升

传承

利用时代树的力量回到 100 年前或 200 年前的世界，从过去的英雄身上学会新能力的系统。要实现传承，首要条件就是师徒两人必须在队伍中，然后在连携设定中将两人设定成师徒关系。这样，战斗中师父的指令中便会出现“传承”，发动这个指令之后，徒弟会跟师父在这一轮攻击中使出相同的招式。随着使用次数增加，该技能的习得度会慢慢提升。习得度可以在战斗结束后确认，达到 100% 之后，徒弟便能习得这个技能。值得一提的是，假如某人获得了传承的技能，他还能将这个技能再传承给另外的相同职业角色。

好友度

角色间的好友度会影响到连携设定、副职业、特殊事件等情况。好友度有 5 个等级，两名角色间的好友度在进行连携分组的时候能直接查看到。提升好友度的方法有两种，一种是一起吃晚饭；另一种是在剧情中出现的选项，选择与某人的意见相符的项目。好友度越高，协力攻击造成的伤害就会越高。另外，好友度达到一定程度之后，两名角色在晚餐时间会发生特殊剧情，剧情后能确立副职业的关系或者引发支线事件。

玩后感 作为传统日式 RPG，剧情以及声优阵容绝对能让有爱的玩家过足瘾，但看过的剧情不能跳过这点实在不太人性化，特别是某些 BOSS 战前肯定会有一大段剧情，就算长按 × 键快速跳过也要好几分钟。如果一不小心被 BOSS 全灭，恐怕很多人都会忍不住按 HOME 键的。

PSV

圣洁传说R

维系前世今生的动人故事

原名
テイルズオブイノセンスR

类型
角色扮演

从拿到游戏开始已经过了两个星期，不得不说这次的重制版极为厚道，大量的新要素让人欲罢不能，而白金之路也阻碍重重，其中最让人烦恼的莫过于圣石槽的积累和孔威的术技学习。本次为大家带来本作的研究内容，希望对各位能起到帮助。



阳光成员
莱雅

操作说明

剧情进行到西战场时千岁会送饭团过来，此时开启料理系统。除了在战斗结束后食用料理之外，非战斗时也能直接在料理界面里食用，一次只能吃一次料理。吃料理会消费食材，打算刷称号的要时刻盯紧自己的食材，一周目时物品上限只有 15，刷料理等级可以说是相当不方便，建议等二周目开启“物品上限 99”之后再慢慢刷。料理菜单可以通过惊奇厨师、宝箱和支线得到。料理系统有厨师等级的设定，角色使用料理时厨艺会上升，料理的效果和厨师等级的提升程度会根据角色对该料理的喜好而产生变化。



More, GO: 73139.blog.163.com

孔威的术技习得

孔威和卢卡等人不一样，并非转生者，所以所使用的天术和其他人也有些不同。孔威的大部分术技学习方法比较复杂，需要被敌人的天术攻击才能习得。孔威也是队伍里能够使用所有属性天术的最强术士，魔攻输出让卢卡和裘裘等人望尘莫及，习得术的重要性可想而知。同时，孔威的术技习得还关系到一个奖杯的获得，打算白金本作的玩家务必将孔威的术技收集完整。



※ 无属性天术、初级火属性天术以及各属性最上级的天术都是通过升级获得。

※ 由于篇幅限制，这里只列出最早能够各习得天术的途径。

天术名称	属性	敌人及其出没地点
ファイアボ－ル	火	斗技场下级个人战
スパイラルフレア	火	ファイア・ソウル（ケルム火山）
エクスプロ－ド	火	レグヌムシュ－タ－（北の战场）
アイスニ－ドル	水	斗技场下级个人战
スプレッド	水	ゼリ－フィッシュ（海上大地图南端）
インブレイスエンド	水	ネペンテス（レムレ－ス湿原周边大地图）
スト－ンブラスト	地	ガ－ドル（BOSS 战，ナ－オス基地）
マッシブロック	地	ナ－ガ（ガルポスジャングル）
グランドダッシャ－	地	レグヌムシュ－タ－（北の战场）
ウィンドカッタ－	风	マ－マン（レグヌム锺乳洞）
クロスウィンド	风	チトセ（BOSS 战，战舰ラヴェンデル）
サイクロン	风	テノスシュ－タ－（北の战场）
ライトニング	雷	レグヌムハンタ－（ナ－オス基地）
スパ－クウェブ	雷	ハスタ（BOSS 战，ケルム火山）
サンダ－ブレ－ド	雷	ハスタ（BOSS 战，北の战场）
フォトン	光	エメラルドビ－トル（东の国アシハラ周边大地图）
レイ	光	教团术师（战舰ラヴェンデル）
グランドクロス	光	ライト・ソウル（天空城）
シャドウエッジ	暗	ガ－ドル（BOSS 战，ナ－オス基地）
デモンズランス	暗	チトセ（BOSS 战，战舰ラヴェンデル）
ブラックホ－ル	暗	ボ－ンヘッド（レムレ－ス湿原）
ピコハン	气绝	セブンスタ－（圣都ナ－オス周边大地图）
スポイル・ウエポン	攻击下降	ナ－ガ（ガルポスジャングル）
スポイル・ア－マ－	防御下降	マ－マン（レグヌム锺乳洞）
スポイル・マインド	术攻下降	スピリット（アシハラ王墓）
スポイル・レジスト	术防下降	ポルタ－ガイスト（海上大地图北端）

称号与换装

称号系统是从初代《幻想传说》传承下来的系列特色系统之一，在本作里称号系统返璞归真，在主线剧情、支线和小游戏里获得的称号都会对角色的参数产生影响。本作有部分称号是附带换装的，例如孔威头顶着小猫的诡异服装和卢卡那让人脱力的魔法少女服装。需要注意的是，付费 DLC 下载的换装称号几乎不会影响角色参数，如何取舍就让读者们自己决定吧。

隐藏迷宫トライバ－スゲ－ト

通关后在世界地图左上角的岛上会出现隐藏迷宫，因为一周目物品上限只有 15 个，仅靠这点补给品想要攻陷迷宫难度非常高，建议选择 Easy 或 Normal 难度挑战，或者等二周目增加道具数量上限之后再来挑战。隐藏迷宫一共有 8 层，难度逐层递增，个人建议先把队伍等级练到 80 级左右再来挑战。注意迷宫里的宝箱也算在宝箱收集的相关称号和奖杯里，不过这里没有小地图帮忙，第一次进去的时候多留意一下各分岔路有没有遗漏的宝箱，部分宝箱里有高级装备，对二周目游戏有很大帮助，应尽量获得。

除了第五层有三个区域之外，每层都有两个区域，出口只有在打完该楼层的 BOSS 之后才会出现，可以通过外面的行商人进行补给，每层的敌人都有固定的弱点属性，第一层是火，第二层是风，第三层是水，第四层是雷，第五层是光，第六层是地和暗，让孔威使用相克属性的魔法进行轰杀能有效提升杀敌效率。

※ 隐藏迷宫每层楼里隐藏着 NBGI 的小彩蛋，相信对“《传说》系列”有一定了解的玩家都明白是怎么回事……

バルカン武器＆魔剑ネビリム

在ミュ－ズ族の里，来到边上的**バルカン**处会发生剧情，去世界各地收集**バルカン**的武器回来交给他就可以得到本篇的最强武器和每个人的第二秘奥义。第二秘奥义需要在 Style 页面消费 30AP 来解锁并消费 1 点 CP 装备，秘奥义的切换是由是否装备第二秘奥义的 Style 来决定。

除了**バルカン**的武器外，卢卡还拥有一把特殊的武器——魔剑**ネビリム**，入手方法是与补给据点**ト－ト**的可疑的商人对话触发剧情并与之战斗，战斗后入手。魔剑**ネビリム**类似之前作品中的魔武器，在装备的情况下每杀 4 ~ 5 个敌人便能增长一点攻击力，用来拿 15 小时通关奖杯和低等级通关奖杯再适合不过。

バルカン武器所在地

名称	所在地
バルカンの绯剑	フルフィの森，存档点分岔路口往右拐，很显眼地插在地上
バルカンの苍剑	神待ちの园，最初的地图往左走便能入手
バルカンの翠剑	圣都ナ－オス，进入ハルトマン的大屋之后发生剧情便能入手
バルカンの虹剑	ナ－オス基地，从入口存档点的地方进去，左上有○ × △按钮的房间里，调查桌子
バルカンの黑剑	グリゴリの里，进入之后发生剧情便能入手
バルカンの白剑	西の战场，在左上角与安洁的哥哥说话，再往右上出去，击退敌人之后就能入手
バルカンの橙剑	ガルポスジャングル，和老爷爷说话便能入手
バルカンの鸨剑	カリュプス矿山，进入之后发生剧情便能入手

Grade 商店

在战斗中的各种行动（包括是否使用道具、空中攻击、连击）都关系到 Grade 的获得，同时也能通过 Mission 的奖励获得。Grade 不仅仅是用来在城镇里的商店购买 Rave、料理和作战指令，最重要的用法便是开启二周目的继承要素，在流程中用掉的 Grade 在通关时将全部返还。

目前发现的最好的刷 G 方法是在隐藏迷宫中利用 Mission 获取，具体方法可看右表。



层数	任务	奖励 Grade
2	用对方的弱点属性攻击将其击败	10 点
4	阻止敌人咏唱 10 次	15 点
7	让敌人倒地 15 次	20 点

继承要素一览

可继承项目	所需 Grade	说明
道具继承	120	继承所持有的一部分道具（消耗品之类的）
金钱继承	100	继承所持有的金钱
Grade 继承	10	继承所持有的 Grade
状态继承	200	继承等级、状态数值、Style、料理等级
称号继承	100	继承称号
绊值继承	10	继承全角色的绊值
圣石能力继承	50	继承所持有的圣石能力
作战指令继承	10	继承所持有的作战指令
料理菜单继承	100	继承所持有的料理菜单
角色使用次数继承	10	继承在战斗中使用角色的次数
道具持有数 30 个	50	道具持有数上限提升为 30 个
道具持有数 60 个	200	道具持有数上限提升为 60 个
道具持有数 99 个	500	道具持有数上限提升为 99 个
获得经验值 0.5 倍	10	获得经验值为 0.5 倍
获得经验值 2 倍	700	获得经验值为 2 倍
获得经验值 5 倍	2000	获得经验值为 5 倍
获得金钱 2 倍	800	获得金钱为 2 倍
获得 Grade2 倍	500	获得 Grade 为 2 倍
获得 AP2 倍	1000	获得 AP 为 2 倍
OVL 上升加快	1500	OVL 槽的上升速度加快
圣石槽上升加快	1000	圣石槽的上升速度加快
CP 值两倍	1500	获得的 CP 值为 2 倍，可装备的技能数增加
物品掉落率上升	600	物品掉落率上升
稀有物掉落率上升	1000	稀有物掉落率上升
怪物图鉴继承	10	继承已开放的怪物图鉴
怪物图鉴全解放	1000	怪物图鉴全部解放
Skit 全解放	1000	可阅览的 Skit 全部解放，在ミュ－ズ族の里可以观看解放的 skit

More, GO: 73139.blog.163.com



BIOHAZARD REVELATIONS

文 稀饭

协力 阳光成员 光之虹

美编 心の永恒

充满了恐怖情节和火爆场面的单机流程结束后，《生化危机 启示录》的游戏进程却才刚刚开始。玩家们还记得在单机战役每关中获得评价后系统奖励的BP吗？那就是本作新增的突袭模式（Raid Mode）中所使用的基本货币，靠着BP购买好枪好配件，填充满弹药，然后就可以开始挑战突袭模式的关卡了。具体过程中有什么样的诀窍，让我们在下文一一道来。同时，为了让玩家们更好地理解剧情，本次研究补上了攻略部分因为页数限制而无法放出的故事背景和人物介绍。最后，本次研究也附上了单机战役中30个隐藏手印的所在地，相信对想要开始二周目的玩家们一定有所帮助。

生化危机 启示录	Capcom	动作射击
3DS バイオハザード リベレーションズ		日版
2012年2月27日	1～2人	5990日元
对应扩张滑杆		对应玩家年龄：17岁以上

突袭模式详解

开启突袭模式

在游戏刚开始时，玩家无法选择突袭模式，必须要依靠任务系统（Missions）的奖励来开启，具体表格如下：

任务条件	任务奖励
完成Episodes1-3	开启突袭模式1-7关
完成Episodes4-6	开启突袭模式8-12关
完成Episodes7-9	开启突袭模式13-17关
完成Episodes10-12	开启突袭模式18-20关与奖励关卡

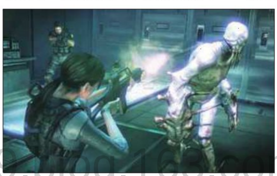
注：注意，任务系统的奖励必须进入任务系统获取，而不会自动转移到玩家手中，所以如果发现自己完成了条件还没有获得奖励，请前往任务系统界面领取。

突袭模式基本系统

某种意义上来说，突袭模式是佣兵模式的变体，因为《生化危机 启示录》的战斗系统和《生化危机5》并非完全一样，所以许多佣兵模式中常见的元素也进行了更改，例如尽管时间会计入成绩当中，但突袭模式没有限时概念，玩家也用不着去寻找时间柱击破或用体术打倒敌人来延缓时间倒数。突袭模式的关卡都是从战役中提取而来，前期场景并不复杂，基本不需要背版，后期关卡会稍微复杂一些，玩家可能需要花一点点时间才能找到正确的路。

突袭模式有三种玩法，在进入模式的界面当中，玩家可以选择Solo Play，也就是单人游戏，也可以选择3DS本地联机（Nintendo 3DS Local Play）或在线联机（Onlne Play）。单人游戏中玩家需要单独挑战敌人，没有AI同伴跟随，而联机游戏中玩家可以获得另一位玩家的帮助。

在模式界面中，L键和R键分别对应武器整备界面和商店界面。武器整备界面等于是单机模式中的武器箱，玩家可以在里头更换随身携带的三把武器，还有装备配件。不过因为突袭模式中存在着等级的概念，所以玩家会获得复数的同一种类枪械，但因应等级的不同，武器的基本数值会随着等级越来越高，而配件槽则是随机的，在玩家获得武器的瞬间便会决定了配件槽的多少，最多可以达到六个。最后要提醒一下，武器界面只能容纳角色身上三把加上仓库中两页共十二把武器，玩家获得的武器超过这个数量，就要按下X键丢弃掉一些武器，直到仓库中的数量重新降到十二把武器为止。因为游戏存在着等级概念，那些已经低于角色等级太多的武器就请果断丢弃掉，它们的属性不足以帮助玩家对抗后期的敌人。



商店界面中，玩家可以消耗单机战役或突袭模式关卡中获得的BP来购买枪械、配件和弹药填充等额外好处，还能够提高弹药和手雷的携带上限。同时，也有部分武器和配件可以靠3DS币来购买。

More, GO: 731 9.blog.163.com

游戏大厅详解

在游戏大厅（Lobby）界面中，玩家可以看到六个选项，分别是Stages、Missions、Weapons、Store、Characters和Start。其中Weapons与Store就是前文所说的武器整备界面和商店界面，Missions就是任务系统界面，功能和之前介绍过的一样。Start就是开始关卡，下面详细讲一讲Stages和Characters。

关卡（Stages）

Stages是选关界面，在这个界面的最上方显示的是关卡的序号，之后就是对应的难度，左右移动可以选择关卡，上下移动就是选择难度。一开始玩家只可以挑战Chasm难度，全部攻克后便可以挑战下一个难度Trench，再全部攻克后还有最终难度Abyss在等着我们。开始关卡的方式是在Stages中选择，然后再用Start开始，和一般游戏的选关方式有点不一样。

同一难度的关卡中的敌人强度和配置都是固定的，不存在随机要素，而难度提升后，关卡中的敌人强度和配置会得到更改。双人游戏不会对关卡中的敌人配置产生影响，所以除非是条件所限或者玩家本身想要自我挑战，不然还是找一位同伴一同攻关更好。





角色（Characters）

Characters是选择角色界面，和此前的佣兵模式有点类似，每个角色都有不同的特点，本作中，角色的特点只有两项，一般是对于某种武器的上弹速度提高或是某一类攻击威力强化。之前提到过，突袭模式中存在着等级概念，在角色选择界面中玩家可以在上屏幕的左下角看到目前等级和经验值槽，等级和玩家能够使用的武器等级挂钩，但和人物本身不挂钩，所以玩家完全可以安心按照关卡需求和自己战术手法来选择角色。不过角色同样需要用任务系统解锁，一开始玩家只能使用吉尔、克里斯、帕克和凯斯，在攻克突袭模式的一定数量关卡后，便可以在任务系统中获得奖励，解锁新的角色。本作中不存在角色武器配置，所有武器配置都是由玩家自己控制的，所以不同角色之间除了特点之外毫无分别。同一个角色还会存在不同的服装，不过不影响角色的特点，所以玩家可以选自己喜欢的角色外观出战。

战斗细节

基本



手枪是玩家的常用武器，也是游戏中最容易获得弹药的武器。但是手枪的威力非常有限，所以如果有可能，一定要朝着怪物的弱点射击。尽管一般来说是离怪物越远越安全，但是枪械都存在着有效射程，所以最好还是通过缓慢地后退来和怪物保持一定的距离，然后开枪射击。其他种类的枪械最好用在需要更强火力的特殊场合，例如霰弹枪对准怪物的弱点射击很容易击倒对方，遇到单个强悍的敌人时可以考虑用这种方式来争取攻击时间。在遇到大量敌人时，换上冲锋枪或突击步枪快速消灭一两个敌人来减轻压力是不错的对策，而步枪则可以用于对付那些在有远程攻击手段的敌人。

弱点

一般来说，敌人的弱点都是头部，包括本作的新敌人滴蚀者（Ooze）和老牌敌人猎食者（Hunter）在头部受到攻击时承受的伤害更高，也更容易陷入硬直。但有部分敌人的弱点部位会出现在头部之外，例如形状如同一团肉的暴食者（Globster）弱点是在口部，身体几乎完全腐烂的芬里尔狼（Fenrir）弱点是在裸露的腹腔。

硬直与体术攻击

本作当中的使用体术条件和《生化危机5》类似，同样是要在敌人出现硬直动作时靠近，然后发动体术攻击。但是在本作当中的敌人并不像是《生化危机5》中被感染的村民，只要对着脑袋打上一枪就会出现硬直，一般需要用特殊的攻击方式来制造出硬直，以最基本的滴蚀者为例，连续攻击头部只能让其出现短暂的后仰动作，并不会产生足以发动体术的硬直，而是必须对其双手造成一定的伤害后才能让其进入垂下头部露出吸食器的特殊硬直状态，此时才可以靠近发动体术。在本作当中，并非每一个敌人都有可以打出硬直的方法，有部分敌人只能使用脉冲手雷来制造出硬直。最后要提一下，本作中的体术攻击可以通过长按发动键来进行蓄力，蓄满后角色会自动释放攻击，蓄力所需时间较长，但是命中后的威力非常大，玩家可以视情况选择是否使用。

倒地与反击

敌人的攻击有时候会过于强大，足以将玩家操纵角色打得失去平衡，这时角色会坐倒在地上，只能慢慢地挪动身体。但在这个状态下，角色会自动装备上手枪，玩家可以举枪向敌人射击，如果正好打出硬直，便可以为自己争取到宝贵的时间。在倒地后，记得要不停连按Y键，连打一段时间便可以让角色重新站起来。

拘束攻击

部分敌人有时候会发动抱住玩家角色啃咬的攻击，这时角色会持续流失生命值，连打Y键可以摆脱敌人，不过游戏对于连打的频率要求比较严格，要是连打得不够快，可是会被敌人吸食而死。



More, GO: 73139.blog.163.com

心得

突袭模式的基本战斗系统和单机战役没什么不同，玩家仍然是需要用枪械去对抗滴蚀者等各种敌人。但不同的是，在这个模式中玩家可以看到自己攻击造成的伤害和敌人的血量，做到每一次攻击都心里有数。同时，在该模式中，玩家一般需要杀光某一区域的所有敌人才能够获得通过区域所需的钥匙。还有，除了场景中散布的弹药外，在这一模式中杀死敌人有可能会奖励弹药，这种奖励弹药不需要拾取，直接会归入玩家身上，不过如果当时玩家的携带弹量已达上限则会无法获得。

除了在数据显示和弹药获取上有一些分别，突袭模式中因为枪械的配件类型比起战役模式更多，效果更强，对于玩家的战斗方式也会有些许影响，不过基本的思路还是不变的，所以如果有可能，还是尽量使用手枪，把敌人打出硬直再用体术消灭。

在双人战斗当中，同伴可以互救，在被打至空血的瞬间，画面会反白，此时同伴来到玩家身边并按调查键便可以用药草为队友治疗。但这种治疗需要身上有药草才可以进行。合作中获得的奖励物品是共通的，即有两份，可以同时获得，但拾取的物品则不行，所以游戏过程中一定要和同伴协调好使用的武器，尽量使用不同的武器，避免在拾取弹药方面出现需求冲突。而一些配件和武器箱也请两人协商好轮流拾取，避免不必要的矛盾。



背景介绍

故事背景

耗费了整整11年去建设，人类史上第一座海上悬浮都市特拉格里吉亚（Terragrigia）终于在地中海落成。这座城市采用最新的环保技术，整座城市完全由太阳能供应电力，还拥有专门用于折射太阳光芒的卫星矩阵来维持城市的光照需求。但是，在2004年，一群反对城市发展的激进分子成立的恐怖组织“猎犬”（Veltro）对特拉格里吉亚发动了生化恐怖袭击，不但在城市上空散布生化病毒，还空投了后来被命名为“生化改造武器”（Bio Organic Weapon，简称B.O.W）的怪物袭击无辜的市民。

FBC，也就是联邦生化反恐委员会（Federal Bioterrorism Commission）在美国政府的支援下迅速介入，并且邀请了著名的非政府反生化恐怖组织“生化恐怖主义安全评估联盟”（Bioterrorism Security Assessment Alliance，简称BSAA）予以协助。

在对事态进行了评估，并探讨了可采取的策略后，FBC启动了应急方案，使用特拉格里吉亚本身所配置的卫星矩阵汇聚高密度的太阳光，直接用高温摧毁了这座海上城市。事后，FBC单方面宣布城市中感染了生化病毒的人类，B.O.W怪物和操纵它们的猎犬组织成员都被完全消灭。这一起后来被成为“特拉格里吉亚恐难”（Terragrigia Panic）的恐怖事件似乎已经画上了句号



但对于BSAA的战士们来说，事情远远没有结束，多种迹象都在显示猎犬组织并没有完全覆灭，仍然有残党余孽在继续着恐怖的生化病毒研究。2005年，BASS探员克里斯与杰西卡（Jessica）在追踪一条关于猎犬组织所在地的线索时突然与总部（Headquarters，简称HQ）失去联系，而他们最后的信号来源地，竟然是一艘深海中的轮船。探员吉尔与帕克奉指挥官克莱夫·R·奥布莱恩（Clive·R·O'Brian）之命前往查探与救援，在预示着暴风雨来临的阴暗天气中，一艘小船靠近了沉睡中的巨轮，故事也由此拉开了帷幕。

角色



吉尔·瓦伦丁(Jill Valentine)

经历过发生在浣熊市的连场灾难而生还，吉尔已经是一位应对生化危机灾难的专家，更为难能可贵的则是她仍然拥有足以对抗各种生化怪物的优秀战斗力。作为BSAA的创始人之一，吉尔和亲密战友克里斯一样，没有退居幕后，仍然战斗在对抗生化恐怖活动的最前线。



克里斯·雷德菲尔德(Chris·Redfield)

身为浣熊市洋馆事件幸存者和BSAA的创始人之一，克里斯在对抗安布雷拉（Umbrella）公司的生化科技研究行动过程中变得越发地成熟干练，就算是在安布雷拉倒台后，他对抗生化恐怖行动的决心也从未动摇。克里斯似乎从未正式对自己和吉尔之间的关系表过态，或许两人心中早有默契，但对于那些有意亲近这位硬汉的女士来说，这种暧昧不清的关系总是让她们非常在意。



杰西卡·谢拉瓦特(Jessica·Sherawat)

和帕克一样是前FBC成员，并且一同经历了特拉格里吉亚恐难，杰西卡的心态似乎在那场恐怖经历后发生了变化，她不再穿着正式的制服，改为穿着更能体现自己女性魅力的服装，还更改了发型。当然她在BSAA供职时最为大胆的行为是开始对克里斯展开追求，不过对方显然跟她不太来电，又或者根本没有领会到杰西卡的暗示，倒是同组织的技术宅昆特（Quint）被杰西卡迷得神魂颠倒。

blog.163.com

帕克·卢西亚尼(Park·Luciani)



身形壮硕的帕克是位性情宽厚的战士，个性严肃，但并不咄咄逼人，在与别人交流时总是显得有点笨拙。直到2004年特拉格里吉亚恐难时，帕克仍然是FBC的成员，但因为不满于组织领导者摩根（Morgan）粗暴的行事手段，在事件结束后与杰西卡一同加入了BSAA。

凯斯·拉姆利(Keith·Lumley)



BSAA活宝二人组之一，性格大大咧咧，平常也一副流里流气的样子，还经常和拍档昆特斗嘴，不过光凭他背上一对造型奇特的廓尔喀弯刀就可以让人察觉到这个男人其实并不简单。尽管在爱好上和昆特不太一致，不过凯斯和自己拍档在某些地方出奇地合拍，例如喜欢在四处无人的地方摆姿势耍帅。

昆特·凯查姆(Quint·Cetcham)



BSAA活宝二人组之一，同时也是组织中的知名技术人员，头上戴着的高科技头盔便是他的亲手杰作，在创世纪的研发上也提供了不少宝贵意见。不过他的内涵全都被那古灵精怪的言行给掩盖住了，除了凯斯几乎没人可以和他进行正常交流。尽管他非常喜欢杰西卡，但似乎没有找到什么可行的方法来表达自己的心意。

克莱夫·R·奥布莱恩(Clive·R·O'Brian)



作为BSAA的创始人之一，克莱夫在一开始便被委以重任，担当BSAA的官方代表，同时也是各项行动的最高领导者，负责在指挥部对吉尔和克里斯等前线探员发号施令。在两项工作任务方面，克莱夫的表现都令人赞赏——尽管在媒体面前他显得有点过于拘谨。克莱夫参与了特拉格里吉亚恐难处理的全过程，在和FBC领导者摩根合作时，克莱夫敏锐地察觉到了摩根行事方式上的不自然之处，这让他在事件完结后仍然没有放松警惕，继续关注着猎犬组织的新动向，这个决定最终被证明是极其正确而富有远见的。

瑞秋(Rachel)



曾经在预告片中登场过的瑞秋，脸部被发型盖住，惟一能让玩家们过目不忘的估计只有她那包裹在紧身服下的好身材。这个角色的命运，似乎在登上游轮的那一瞬间，便已经注定了要走向死亡。

雷蒙德·韦斯特(Raymond·Vester)



他和帕克还有杰西卡一样是FBC成员。雷蒙德在特拉格里吉亚恐难时受了伤，导致在整个事件的过程当中几乎都没有帮上忙，这似乎让想要贯彻自己心中正义的雷蒙德非常沮丧。事件结束后，雷蒙德并没有随同帕克和杰西卡加入BSAA，仍然留在了FBC，这期间他到底有着什么样的经历还是一个谜，而在他重新出现时，这个曾经纯粹的男子身上似乎有了许多不可告人的秘密。

摩根·兰斯戴尔(Morgan·Lansdale)



FBC的最高领导者，一位威严的长者，但也相当老谋深算，似乎每一步行动都有着自己的打算。他和克莱夫联手处理特拉格里吉亚恐难问题，但两人在处理方法上出现了明显的分歧。不过在最后，摩根还是成功地实行了自己的方案，并且在公众面前包揽下了这份功劳，代价则是几个得了的手下都离开了他。不过摩根对此似乎完全不在意。

30个隐藏手印收集

游戏的单机战役中存在着30个隐藏手印，只能使用扫描枪扫描才可以收集。因为手印不会引发扫描枪的黄灯提示，所以玩家一定要在场景中挖地三尺才能找到所有的手印，这里为玩家们奉上30个隐藏手印所在的地点，希望能够提高玩家们的收集速度，让各位可以把更多的时间放在享受突袭模式的带来的爽快游戏体验上。

手印所在章	手印所在节	具体位置
Episodes 1	1–2	场景中左侧印有FBC标志的绿色箱子上印有第一枚“隐藏的手印”。
	1–3	本章开始后先往回走，穿过第一次看到僵尸的场景（注：就是吉尔第一次目击僵尸，但是没看清的是什么的房间。）穿过后，在走廊右下方墙壁上印着一枚“隐藏的手印”。
	1–3	回到有自动贩卖机的场景中，“隐藏的手印”就印在自动贩卖机的上面。
	1–3	在瑞秋被杀害的房间里，左侧墙壁上的的X光片处“隐藏的手印”就印在X光片上面。
Episodes 2	2–1	来到坠毁的飞机旁边后，打开驾驶室的门“隐藏的手印”就印在驾驶舱内的仪表盘上面。
	2–1	进入坑道后，玩家会走到一个开阔的场景，将场景中的芬里尔犬干掉后一路前进，在左手边会看到3根石柱，“隐藏的手印”就印在石柱的上面。
	2–2	吉尔取得武器后，返回可以上到2楼的大厅处，在大厅的左上角餐桌上面会看到“隐藏的手印”印在餐桌上的食物上。
	2–2	得到上一个手印后，返回到一开始吉尔得到螺丝刀的房间，“隐藏的手印”印在房间内左侧的墙上。
	2–2	乘坐电梯来到船桥，“隐藏的手印”印在控制台右侧的玻璃上面。
Episodes 3	3–2	进入中央大厅后走到大厅中巨大的挂钟后面，“隐藏的手印”就印在大钟后面的墙上面。（注：不需要下楼或上楼，平层移动即可。）
	3–2	得到上一个手印后，从右侧的楼梯下楼到一层，然后向右后方向转身，“隐藏的手印”印在转身后能看到的一个破碎的展示柜里面。
	3–2	将谵亡者干掉后，回到锁着它的房间里，“隐藏的手印”就在那个房间里左侧的箱子上面。
	3–2	得到上一个手印后，下楼来到一层。一层有一个长长的花坛，里面都是热带的植物，在花坛的左侧有一排水槽的地方，“隐藏的手印”印在水槽上方的柜子上。
	3–2	回到大厅后，先不要去2层的房门，利用楼梯走到大厅的3层后，沿着右侧的斜坡来到“ソラリウム”这个房间，进入到最里面的房间后利用螺丝刀将房门打开，就能找到印在电箱上面的“隐藏的手印”了。（注意：别忘了将房间内的净水装置开启，这样第四章开始后，我们可以上来再寻找另一枚的“隐藏的手印”。
Episodes 4	4–1	本章开始后立刻上楼回到“ソラリウム”这个房间，由于第三章使用了净水装置，玩家此时可以跳入游泳池，在水下向右转从地图中间的梯子处爬上岸就可以利用岸上的梯子上到跳台上，“隐藏的手印”就在跳台的尽头处。
	4–1	来到赌场后，在赌场右侧的赌博机上印有一枚“隐藏的手印”。
	4–1	回到看到假“克里斯”的房间，在房间左侧的旗子上印有一枚“隐藏的手印”。
Episodes 5	5–1	在寻找到U盘的房间里，“隐藏的手印”印在房间里右侧的墙壁上面。
	5–2	使用吉尔从升降平台走下来后向左转，“隐藏的手印”印在前方桌子上的笔记本上面。
Episodes 6	6–2	在展望台的塔顶电箱处，先不要过去拆开电箱触发事件，“隐藏的手印”就印在电箱的上面。
Episodes 7	7–1	乘坐电梯来到船首甲板的房间后，房间左侧的沙发和小桌子处有一枚“隐藏的手印”。
	7–1	来到船首甲板，将所有怪物都消灭完毕后，走到船头处，“隐藏的手印”印在船头的地面上。
	7–2	制限时间事件发生后，乘坐电梯下降到控制室房间，在2层左侧的控制室房间内正面的的玻璃上印有这枚“隐藏的手印”。
Episodes 8	8–3	进入研究室后，在除菌室之前的房间内，左侧的储物柜上面印有一枚“隐藏的手印”。
	8–3	从除菌室出来后的下一个房间，在中间的鱼缸上面印有一枚“隐藏的手印”。
	8–3	乘坐电梯上楼后，吉尔会来到一个半弧形的通道内，“隐藏的手印”就在一打开电梯门后的左侧墙壁上面。
Episodes 9	9–2	进入到研究中心内部后，在有冷藏箱的房间右侧电脑上方印有一枚“隐藏的手印”。
Episodes 11	11–1	在与BOSS战斗的时候，在船上转身向后面看会看到一个圆柱状的物体，“隐藏的手印”就印在上面。
Episodes 12	12–1	在摆放了好几具尸体的房间内，左侧的墙壁上面印满了血手印，而“隐藏的手印”就印在上面。
	12–1	在与BOSS对战的大厅处，最后一枚“隐藏的手印”就印在破碎的台子上面。

More, GO. 73139.blog.163.com

文 狼来了 & 白菜 美编 anubis

SOUL CALIBUR V

研究中心 RESEARCH CENTER

灵魂能力V	NBGI		格斗
多机种	Soul Calibur V		美版
	2012年1月31日	1～2人	59.99美元
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：13岁以上

系统补遗

在上一期的强作袭来栏目中，由于时间及页数的限制，系统部分只作了初步的简介，因此本期将对系统作出补遗。

确反

除了近战时的确反，我们将“对处于招式挥空硬直状态中的对手进行确定反击”的行动称为“空位确反”。比如琵拉使用236B时，我们以侧移躲过然后用任意招式打中还在硬直状态中的琵拉。在快速移动的配合下，本作中空位确反的几率大大提升。



突刺属性

不少角色都有自动GI的招式，不过绝大部分自动GI的招都不对应K系和带有突刺属性的攻击。每个角色都有突刺属性的攻击，如艾薇的6B、塞万提斯的66B、帕特洛克罗斯66B、御剑平四郎的4B等等。



Clean Hit

本作新引入的系统，每个角色都有部分招式对应Clean Hit，Clean Hit的发生是完全随机的，作用是提高当前招式的攻击力，比如塞万提斯的33/99B在通常命中时有52点伤害，如果发生了Clean Hit，那么伤害就会提升至65点。

体力 & 底力

本作的体力值上限依旧是240，游戏中所有的角色都共通无一例外。当角色的体力剩下25%的时候，体力槽中的血量会变成黄色；值得一提的是本作有类似“底力”的设定，当角色的体力剩下10%，对方所有单发伤害在20点以下的招式命中我方时，伤害都会减半。

墙壁与墙壁连段

RO一直是《灵魂能力》系列”的魅力所在，但某些场地的版边会有墙壁阻碍角色RO。不过虽说角色不会因为RO而直接输掉当前小局，但能触发RO的招式同样能引起角色撞墙进入STUN状态。该状态下人物身上会出现电击的画面效果，此时承受的所有招式算作CH且会触发特殊的受创状态，可以说必定会被带入高伤害连技。通常情况下一套墙连中可以让对手上墙两次，就等于起码可以打出2套浮空连的伤害值，因此上墙同样是非常危险的状态。另外墙壁也有高低之分，角色被打成高浮空的话就会越过矮墙，同样能够形成RO。

墙壁破坏

除了高低之外，墙壁还分为可破坏与不可破坏的。可破坏的墙壁只要触发一次上墙状态后，角色被打上墙的那一部分就会被破坏掉，再次于该处击飞对手就很可能形成RO。被破坏的墙壁在整场战斗中都会保持破坏状，可以适当地记住位置，战斗中有意识地引诱对手过去。

场景切换

游戏中的部分场地拥有两种形态，只要满足条件就会进行切换。其中“Shrine of the Snake God Palgaea”只要打出RO就会移动到下层，由长条形的场地变为方形场地。“Sinking Merchant Ship”、“Utopia of the Blessed”与“Penitentiary of Destiny”则会在每小局后随机切换场地。特别是“Utopia of the Blessed”会由无限场地变为小小的六角形场地，一定要注意确认。





受身与空中制御

被对手的攻击吹飞时，在倒地瞬间按G键带方向，就会立刻从倒地状态恢复过来，这就被称为受身。受身分为前、后、横三个方向，后与横方向容易躲开对手的追击，但恢复体势较慢；前方向不容易躲掉对手的追击，但恢复体势的速度会快一点。注意受身时会有一瞬间无法防御，有经验的对手会用特定的招式攻击这个无法防御时间，就被称为受身取。因此受身方向和时机也要根据招式来判断，必要的时候甚至要选择不受身。

被对手招式浮空后，在空中遭到对手攻击时（特定无法空中制御的招式除外），按住任意方向可以决定角色在空中逃离的方向，以免受到更大的打击。在空中受身时要注意两点：1. 一般情况下，按住1/7方向制御能够避免对手的大部分追击，是最为安全的手段。2. 空中制御时要观察版边的位置，别一不小心自己飞出场外。

JF与最速指令

JF的全称是“Just Frame”，也就是“限定帧数”。某些招式在系统规定的限定帧数内输入指令，才能够打出特定的派生。例如阻漳的a:6（A后特定时机出6）就是要在A攻击命中后的限定1～2帧内输入6才会出现效果。JF技一般都出现在一些非常高难度的重要招式中，打得出与打不出的区别会让战局产生重大的变化。其中受到最大影响的角色当属α帕特洛克罗斯，他的强力招式和高难度连技需要大量运用JF输入，因此他是一名高手向的角色。

而最速指令则是JF技的变种，顾名思义就是要求玩家“最速”完成一系列的指令。例如塞万提斯的214B如果以最快速度出完前面的指令，而最后的4方向与B键在同1帧内同时按下，就会变为性能大大加强的i214B（i通常表示最速）。这也是对塞万提斯的战斗力产生最大影响的关键指令，可以说是所有塞万提斯使用者的必修课。最速输入通常都会让原招式的性能变得更强，应该有意识地去追求这个操作。



More, GO. 731

Tips A代表横斩，B代表纵斩，K代表足技，G代表防御。

全角色基础攻略（上）



艾薇

Ivy

武器	蛇腹剑

角色概述

前作中拥有剑、鞭、环、背鞭共 4 个构的艾薇，在本作中只有 1 个剑构，不过鞭构的部分招式仍然可以通过长按按键的方法来使用。她的攻击距离是游戏中最长的，同时还拥有威力极高的指令投，因此无论近战还是远战她都能驾驭自如。缺点是大部分招式的发生速度偏慢，而且缺乏泛用性高的中段横斩。

主力招式推荐

214B：尽管被防时有 14 帧的确反而且命中对手后自己仍然处于帧数劣势，但出招时艾薇会自动侧移且回避上段技，此外该招还能命中倒地的对手，1K→214B 是常用的下段起始连段。

4A：发生偏慢，近战中用来封对手侧移的主力横斩，出招时有避上段的性能，对付喜欢用 AA 抢招的对手时有不错的效果，CH 命中后可追击，上段判定是该招的惟一缺点。

6b8K：12 帧的发生，艾薇的最强确反技，在 1B BE 后可以用此招对崩防的对手造成 40 点强制伤害且能压起身。不过一些有经验的玩家在防住第一段攻击后会以跳攻击来反击接下来的下段技，因此用来抢招时不可过分依赖。

2A+B：在本作中遭到削弱，但仍然是她的主力压制技，发生快、追地、对手防御时强制进入蹲下状态、被防时无确反都是它的优点。通常命中时对手倒地，此时可上前继续用 2A+B 压起身，CH 时对手浮空，之后可以带入大伤害连段。

3B：虽然通常命中时只能接个 5K 或 2K，而且被防时艾薇会处于大不利，但该招的最大特点就是出招时会自动侧移。利用这一点，在很多帧数劣势的情况下，如果对方用纵斩或其他直线的招式压制，那么就可以尝试用 3B 捞对方个 CH，之后再接高伤连段。

备选招式

66A：上段突进横斩，中距离时经常用来突袭，命中后对手倒地，我方有足够的时间上前压起身，被防也无责任。不过由于是上段，有防范意识的对手可能会在中距离时先读艾薇的招式，然后蹲下避开再进行确反。

1K（22/88K）：系列的招牌招式，发生较慢，单发择下段的成功率并不高且被防时有极大的确反，游戏中绝大部分的角色都能将艾薇挑空打连段。因此更多的情况是利用其出招途中全程避上段且附带横向判定的性能，来对付想侧移或者用上段技抢招的对手。

1A+B：择下段的主力招式，被防时无确反，命中后可以延迟输入 8A+B/【A+B】来追击，前者用于压起身，后者用来 RO 对手。但招式基本不追向，挥空后容易被对手确反。

1B BE：16 帧发生的强力中段纵斩，命中对手后接 6KB 可以打出 63 点伤害，被防时 +12 帧，之后用 6b8K 可以形成确定追击。贪心一点的话可以在大优势后用指令投、中下段技形成打投多择，但



要注意对手使用快速移动来回避。另外 1B BE 还可以衔接在部分浮空连段中以降低确认的难度，如 3B CH→1B BE→6b8。

6【B】2/8：远程主力牵制技，派生 2/8 方向后的横向判定有所削弱，远距离时容易挥空。注意使用时不要过于单调，可以在派生与否的两者间无规律地使用，或加入 6【A】/1A 等横斩来扰乱对手的防御 / 侧移节奏。

实用墙壁连段

2A+B/3B CH → 6b8 BE（上墙）→7B+K→6【A】

说明：2A+B 和 3B 用在对手防御崩坏后打最大伤害连段。

22/88A CH → 66B BE（上墙）→2A+B→6b8 BE（上墙）→7B+K→6【A】

说明：对手靠近墙边时用 22/88A 成功封侧移后的高伤连段。

6A+B/214A（上墙）→7B+K→6b8 BE（上墙）→66B BE→6b8 BE

说明：起始技都为防御不能技，对手在版边时用前者，后者则用来凹招。



塞万提斯

Cervantes

武器	长剑 & 短铳剑

角色概述

塞万提斯（俗称船长）的使用难度总体来说低于前作，得益于新增的 BE 系统，即使不掌握最速 214B 也能打出高伤连段。集封侧移、强力挑空中段、BE 指令投等强力招式于一体的船长在进攻时可谓是面面俱到，而防守时也有不少附带自动 GI 性能的招式。此外，他的大部分招式的确反都变小了，以往通常版本的 214B 被防时可以被大众 3B 确反，本作中只能还个 BB。

主力招式推荐

i214B：船长的代表招式。被防时背对对手且有大确反，但只要不拿来凹招，就算在连段中失误也基本不会被对手确反，注意在面积较小的场景时慎用。附带一提，i214B×3 是确定连，最速 214B 命中空中的对手时形态会自动改变。

aB：先横后纵，一中全中加上 11 帧发生和 40 伤害的 aB 是船长最强的确反技、抢断技。此招的攻击距离也不短，不过被防时 -18 帧，好在招式会将防御的对手推开而且自身的硬直不明显，没有专门做过确反对策的人极难反应过来。另外鉴于其可观的伤害，用来择中段也有不错的效果，近距离时还能封对手侧移。

3B：责任较小的强力中段挑空技，虽然它完全不追向且本身也没有任何回避性能，但胜在速度快，且就算是剑尖命中也能将对手挑空，控制好距离后对手也无法用大众的 AA 确反。3B 挑空对手后可以视情况再用 3B RO 版边的对手、接 B2 则能背向 RO 对手，此外还能以最速 214B 或者 4B BE 追击形成高伤连段。最后，3B 附带追地的性能，用来压对手起身也是不错的选择。

3A+B：封对手侧移的中段横斩，CH 命中后可以用 BBB 简单暴血。考虑到被防时有 16 帧确反，因此最好在猜到对手要侧移，或者中距离时看到对手侧移后再使用。

bK：中距离时常用的中段技，被防后有 1 帧优势，动作途中全程避下段，命中时则会将对手打倒以提供压起身的机会。如果对手防住 bK 后不老实，可以用自带 GI 的招式、发生极快的 aB 甚至 CE 来重创抢招的对手，对手侧移的话则用 3A+B。假如对手被打得不敢动了，那就再用一次 bK 来增加对手的压力。

备选招式

66B：中距离突刺属性的突进中段技，近距离命中时会自动变为可以正面 RO 对手的打击投，如果对手靠着墙壁还能诱发上墙，此外也经常用来衔接墙壁连段。虽然被防时会推开对手导致对方难以确反，但仍不推荐过分依赖，尤其是在遇到像琵拉这种拥有强力确反技的角色时。

33/99B：假如对手喜欢用强力且被防无责任的纵斩，那么 33/99B 就是在快速移动躲开对手的招式后最有力的空位确反技，通常命中时就有 52 点伤害，该招还对应 Clean Hit，且任何情况下命中都能用最速 214B 或 4B BE 等招式追击。就算被对手及时防住，也会让对方强制进入蹲状态，船长只有 3 帧的劣势，招式本身的破防值也不低。缺点是不追向且收招硬直偏大。



More, GO: 73139.blog.163.com

Tips 组合键相关：AB代表按顺序先按A再按B，A+B才是A和B一起按的意思，其他组合键同理；而大小写同时出现的情况，比如bA的意思就是快速按下B然后再立即按A。

22/88K：攻击判定发生之前自动GI包括K系攻击在内的所有横斩，配合其他附带GI性能如A+B、B+K的招式使用时非常强力，而没有GI成功也会出招的22/88K则是它们之间最安全的选择，靠近版边命中对手后诱发上墙。此招的弱点是需要在自己处于优势时使用，才能GI掉对手的横斩。

WSK：船长在蹲状态中发生最快的起身招式，该招主要用来确反大部分角色的下段技，或接在诸如2A后会处于蹲状态的招式后边，附带一定的追向性能也提高了WSK的使用率。惟一的弱点是被防时有较大的劣势。

A+G(BE)：塞万提斯的经典投技，正面RO对手，版边时配合66B使用会给对手造成极大的压力。假如对方愣是站着并拆A投，那就可以用B投来输出。前作中需要在蹲状态才能使用的指令投直接被改为了本作的A+G BE，伤害为70点，命中后还能压起身，非常强力。

实用墙壁连段

B+K成功GI时/bK/3B(上墙)→66B(上墙)→BBB

说明：简单粗暴的墙壁连，大部分招式将对手打上墙后都可以用66B实现二次上墙。

B+K成功GI时/bK/3B(上墙)→3B→最速214B/4B BE→CE

说明：如果能发出最速214B的话，最后能接两个CE。



兹崴

Z.W.E.I

武器	片手剑＆使魔E.I.N.

角色概述

兹崴的流派是本作中全新加入的，对战时主要依靠特定招式后召唤出来的使魔E.I.N.来维持自己的攻势。虽然武器是片手剑，但整体的动作并不快，因此和对手保持在2到3个身位的中距离是他的战斗主轴。他的BE技非常多，想打出高伤连段比较依赖必杀槽。新手使用时需要花较多的时间来掌握本体与使魔一同行动的攻防战。

主力招式推荐

BB/【B】：攻击距离较远的中段技，尤其是召唤使魔的版本经常用在中距离牵制战，因为【B】被防后有小优势，之后可视情况作出有利的选择。需要注意的是所有召唤使魔的招式都后有冷却时间，假如用【B】→【B】这种连携，那么在第二个【B】的动作中使魔不会出现，而兹崴依旧会出现没有判定的召唤动作。

1【B】(K)：1【B】用来扰乱对手的防御节奏非常见效，蓄力的途中可以随时松键，假如最速松键，那么对手无法打断你的动作且使魔的攻击能封侧移；而长时间蓄力时，本体可以用44A或22A等被防有确反的招式来择对手，被防时前面蓄着的1【B】正好开始进攻，防住使魔的攻击后，对手也无法对本体确反。

4【A】：4【A】的发生速度稍快于1【B】，对手防住使魔的攻击后兹崴有8帧优势是该招的最大亮点，此外在蓄力的途中，还可以用214B来破对手的防，4【A】蓄力→214B破防→使魔攻击命中崩防状态中的对手→3B→A+B是确定的强力配招。

66【A+B】：发生非常慢，但攻击距离极远，适合在中远距离使用，命中对手后还能用4【A+B】进行威力不俗的追击。此招还追地，如果对手不想受到额外的伤害，就必须迅速从倒地状态中站起来防住破防值不低的使魔攻击，防住后我方有利。在蓄力的途中，本体可上前用下段技11/77K迫使对手蹲防，与此同时松键让使魔的中段攻击与本体的下段技重合，对手防御时稍有不慎就会被挑空。

6A+B：鉴于本作的大众GI需要耗费半条必杀槽，因此有无消耗GI技的角色在防御时就有了更多的选择。6A+B可以GI包括K系和突刺在内的所有中段技，蹲状态时也能直接使用是此招的长处。



备选招式

【A】：【A】的攻击距离非常优秀，无论是用作中远距离封侧移或是在对手体力不多时蹭血都非常有效，被防时的1帧优势虽无大作用，但总比劣势要好。

11/44/77A：兹崴缺乏强力的下段技，而11/44/77A便是他最为实用的下段技，命中对手时可以用1K BE来衔接连段。注意此招的攻击距离较短，择下段时最好与对手贴身，否则很容易挥空。另外判定发生前的后退动作可用来躲过对手一些距离较短的招式。

22/88K：封对手侧移的强力上段技，被防时的责任较小，命中后可以接上【B】简单暴血，接着可上前压对手起身，注意距离太远命中后，【B】会挥空。另外也要防备对手在侧移后使出附带避上段性能的招式。

A+B：主要用在连段中，或在版边RO对手，同时也对应上墙。它的攻击距离比想象中的远，中距离时可作为空位确反技使用。鉴于被防时有确反，所以最好在使魔的配合下或是最大距离时使用。

33/66/99A(BE)：由于兹崴本体的攻击距离较短，对手很有可能在中距离时通过侧移来回避他的一些突进技，此时就应该用66A来警告对手，配合66B使用效果极佳。可以派生出BE版本是此招的另一亮点，被防+30帧，命中时则有不错的伤害回报，不过需避免在版边时使用，因为使魔会飞过头而导致第二段攻击落空。

实用墙壁连段

3B/66A(上墙)→1【B】微蓄力→A+B(上墙)→【B】

说明：伤害破百的简易墙壁连。

3B/66A/A+B(上墙)→1【B】微蓄力→3B(上墙)→CE→B+K→4A+B

说明：伤害只比上一条连段多10来点，主要用在对手体力不多的时候。



希尔妲

Hilde

武器	长枪＆短剑

角色概述

强力的蓄力攻击是希尔妲的最大特色，前作中堪称无赖的RO连段在本作中不再成立，加上蓄力法则也经过调整，因此想通过事故来取胜的侥幸战术已难以奏效，稳打稳扎才是该角色的出路。蓄力法则：按稳A或B蓄力的途中，如果通过其他按键再次按A或B，希尔妲不会作出任何动作并且会中断之前的蓄力时间。蓄力攻击在文中以C表示，而数字则表示蓄力至第几段，比如C3A的意思就是蓄力至第三段的A。提升A和B的蓄力段数时间是相同的，C1A/B需1秒、C2A/B需2秒、C3A/B需3秒、C4A/B需15秒。

主力招式推荐

66K：对战中的大部分时间里都需要按稳A和B键来蓄力，因此适当地使用K系招式是避免被对手压制的主要手段之一，而66K凭借其极快的发生速度、被防无确反、命中+10帧的优点，成为了希尔妲在中距离时的首选突进中段技。命中时对手会被击退，此时可以用66K和前冲投技简单的打投二择，或者原地使用66B、C3B、C3A来打乱动或者侧移的对手。

22/88B：大伤害连段的起始技，被防时有12帧的优势，此外还有着较高的破防值。对手防住该招时，接着出66K的话，对方无法抢断也无法通过侧移来回避，有鉴于此，如果对手不敢乱动的话可以再用22/88B来加大对手的压力。不过本身的发生较慢，因此最好在对手处于劣势的时候使用。

A+B/【A+B】：尽管招式的发生不快，但第一段攻击封所有方向的侧移，可以通过蓄力来实现被防有利是它的亮点，蓄力的途中如果对手乱动就极有可能被打成CH，之后可带入高伤连段。值得一提的是如果使用蓄力的版本，对手可先防住第一段攻击然后侧移掉第二段攻击接着对我方进行确反，但通常版本则无法侧移，对战时可混着用，让不敢动的对手防住蓄力的版本、爱侧移的对手被通常版本命中。

C3A：C3A是强力的中段横斩崩防技，可以

More, GO. 73139.blog.163.com

Tips：WS表示当前角色在前身状态中，比如WSA就是在蹲下起身的途中输入A。FC表示蹲下状态，比如FCB的意思为蹲状态中输入B。BT表示背对对手，如BTA的意思就是背向对手输入A。

用来打对手侧移、将对手推至版边等，择中段时就算被防也会有 1 帧的优势。弱点是第一段攻击被防时也必定会派生第二段攻击，由于节奏固定，对手可以通过GI或JG来防守反击，因此C3A不宜滥用。

C3B：中远距离立回时的主力招式，距离对方 5 个身位以上也能命中对手的 C3B 可以说是游戏中最强的空位确反技。此招的破防值不低，被防时虽然有 18 帧确反，但对手防御 C3B 后会被推开，如果不在版边基本无法确反。中距离时对手必然不会给予希尔妲太多的时间来蓄 C3B，此时就是蓄力 A 系攻击和 66K 的最佳使用时机。

备选招式

3A/3【A】：封所有方向侧移的中段横斩，招式发生前自动 GI 中段技、特殊下 / 中段，但不包括 K 系和突刺攻击，适合在劣势的时候使用。不蓄力的版本被防时有 13 帧的确反，CH 命中时自动派生追击；而 3【A】被防时则有 10 帧的优势，自动 GI 成功后的 3【A】为确定追击，之后也会自动派生后续攻击。自己背靠版边时可用此招来RO对手。

C2A：另一个常用的中段横斩，虽然距离不及 C3A，但蓄力的时间短，因此泛用性更高。通常命中时对手会陷入眩晕状态，之后可视情况进行追击，追求伤害接 CE（必杀槽不足时接 1KK）、想 RO 版边的对手接 2A+B。注意被防不再像前作一样加帧。

1A：发生慢且被防时有确反，但命中后小有利且追地，用 WSK 作为后续招式时对手无法打断，如果对手要移动就用 WSA、投技或打侧移的招式。

1K（K）：该招是在蓄 A 系攻击的途中代替 1A 的最好下段技选择。发生虽快但不追地，第一段攻击 CH 时才会接上第二段，否则第二段被防会有小确反，需要将 1K 和 1KK 混着用来扰乱对手的防御节奏。

C1B：只需蓄 1 秒便能发动的蓄力攻击，经常用在其他招式将对手推开一段距离的后面，破防值优秀，用来压起身也有不错的效果，中距离挥空时由于本身的收招硬直较小，也不容易被空位确反。注意要避免在近距离使用，否则会遭到部分角色的 CE 技确反。

实用墙壁连段

6K（上墙）→ 3B BE → C1B

说明：对手防御崩坏时的简单墙壁连。

C1A（上墙）→背投。

说明：近版边 C1A 封侧移后的简单连段，注意兹崴、阿斯塔罗斯和沃尔多可以拆背投。

A+G BE（上墙）→ 6K（上墙）→ 66B BE → C2B →按 G 转身 3B BE →按 G 转身 C2B

说明：自己背靠墙边时的大伤害连段，如果背后是边缘可以直接将对手 RO。

帕特洛克罗斯

Patroklos

武器	剑 & 盾

角色概述

他的大部分招式简单直接，且性能优秀，不管怎样劣势的情况下都拥有极强的翻盘可能性。中段技性能出类拔萃，风险小回报高，拥有短兵器角色中数一数二的优秀瞬间爆发力以及优异的 RO 性能。缺点是近身招式距离太短，下段技风险较高，在双方残血的状态下缺乏安全磨血的手段。

主力招式推荐

3B：发生 18 帧，虽然并非最快级别的浮空技，但优点在于出招时会有回避上段的性能，命中后立刻追加 236B 能形成简单暴力的连技。

236AB：出招中已具备上段回避性能，破解一切上段攻击和侧移。236A 和 236AB 都有 16 帧的确反，因此要混着使用，不要让对手轻易抓到确反的时机。

6BBB：段位为中上中，初段发生 15 帧的 CH 全中技。三段攻击均可进行延迟，捞到 CH 后追加 66B+K → 66A+B 的连技非常伤，是帕特洛克罗斯在贴身距离的主要攻击技。缺点是被防 -16 帧，注意对手的确反。

66B：发生 21 帧的无责任中段技。命中追加 66B+K → 66A+B 同样暴血，而被防只 -2，有足够的时间来反制、逆择对手。

1K：几乎无法目押的高速下段技，命中 +2 帧，用来追地或制造优势都非常好用。虽然被防有 18 帧的确反，但在 66B 与 1B 的强大压力下，对手很难鼓起勇气下防。

备选招式

11K：虽然发生速度稍慢于 1K，但同样命中 +2 帧，且出招时附带回避上段属性。这招与 1K 最大的区别是，命中后帕特洛克罗斯自己会进入蹲状态，可以使用 WS K 或 WS A+B 强势攻击，使得对手反击的选择变少。

66B+G：指令投，在抓到对手后快速连打所有按键，可以进行打击派生，最终伤害能够达到惊人的 75。如果说对手的对策是贯彻站防来封杀强力中段技，那么这个投技将成为他转入蹲防的最大理由。

66A：发生虽然慢于短兵器角色的平均水准，但优点在于长距离的跑动以及被防后没有确反。特别是 66A BE，是中距离对峙时打破僵局的王牌手段，8 帧的优势能够让帕特洛克罗斯立刻侵入最擅长的贴身距离。用 66A BE 摸奖直接命中后可以追加 66A+B，非常下血。

22/88B：侧移后的主力技。虽然是上段技，但强在没有确反，可以无责任地出。命中后追加 3KK → 3B。

236B：发生 15 帧的主力确反技。虽然距离上有些问题，但优秀的发生速度可以弥补这个问题。特别是 236B BE，不管是确反还是摸奖都有着巨大的回报，命中后追加 2B+K，被防也没有确反。

实用墙壁连段

3B（上墙）→ 8A+B → 66B → 1b BE → CE

说明：帕特洛克罗斯非常不擅长墙连，上面这套墙连耗必杀槽高达 1 条半，却仅仅 120 的伤害，回报十分不划算，而且 8A+B 非常不安定，除非将对手逼在角落，否则很容易打偏掉。实战中推荐将 8A+B 换成 3B，在 66B 命中后接 236K 然后继续压制，省下必杀槽来以 BE 技强化立回方面。1b BE 与 CE 在 RO 方面有着更加杰出的表现，所以 RO 类型场地更能发挥出帕特洛克罗斯的实力。

琵拉

Pyrrha

武器	剑 & 盾

角色概述

以 14 帧确反技 236B 为中心构筑战术的灵活多变型角色。单招虽然威力不大，但在发生速度上都优于常人，招式的属性也比较万能，能够对应各种情况。越了解对手的确反情报，使用琵拉就会越强。

主力招式推荐

3B：发生 17 帧，属于最快等级的 3B 系浮空技。优秀的追地性能使得这招的应用范围非常广泛。

66A：前冲中的快速中段技。虽然没有惊世骇俗的攻击力，但 18 帧的发生速度以及回避上段的性能，再加上大部分角色无法确反的特性（10 帧不利）使得这招在任何状况下都有着优秀的表现。当玩家陷入迷茫的时候，总而言之就先用 66A 吧。

236B：琵拉的主轴招式，14 帧的确反技，如果能够稳定拉出 4 方向派生，则在伤害方面也能给人满意的回报。对于大部分的下段技来说，这招的存在令其在出招时缚手缚脚。一个能够进行 14 帧稳定确反的琵拉与不能做到这一点的琵拉，给人的压力天差地远。

66B：主力浮空技。最大的特点是没有确反，可以随意地使用。而且由于这招能够命中躺在地上的敌人，因此在起身压制的情况下会带给对手强大的中段压力。66b BE 同样是中段高伤害的起始技，命中后追加 22/88BAK，被防后也有 10 帧的优势，可以安全连携 66A 打掉对手包括侧移在内的一切行动。

1K：主力下段技，无法目视且命中仅 1 帧不利。在这之后双方行动的准确度会给战局带来决定性的变化。



More, CO. 73159.blog.163.com

Tips 破招，简称CH，招式命中处于出招状态的对手时便会自动判定为CH。跌出场外（Ring out），简称RO。

备选招式

22/88A：快速的上段击倒技，命中后确定追加 1K 或 4K。在侧移途中出招会向前进行一定距离的突进，对于正在侧移和后退的对手有奇袭的效果。

A+B：一瞬间对对手的中段攻击自动做出反击。如果根据不同的情况进行追击啊，就需要对这招的反击尽快做出反应。

22/88BAK：侧移回避纵斩后，出招时再次回避上段，是特化了回避性能的优秀招式。高伤不说，打完后对手落在面前，对于连携下一步攻势非常有利。

236AA：快速回避上段的大回报中段技。攻击力与速度方面无可挑剔，而被防后的确反威胁也可以通过目押 BE 派生来解决。在必杀槽超过半条的情况下，这招会给对手极大的压力。

11/77AA：下中连携，带有 CH 后全中的属性。第二段攻击可以蓄力，蓄最大后会破防 +14 帧，确定追加 236B 或 CE。蓄力时前期可以中途松开，打对手一个措手不及。确反为 14 帧，就回报比来说还可以。注意 11A 单发命中也是 2 帧不利的。

实用墙壁连段

4B→66b BE（上墙）→66K（上墙）→66B+KAB→G→CE

说明：从崩防开始的的墙壁连技。最后的 CE 可以 236B 来代替以节省必杀槽。没有必杀槽的情况下，可以直接 4B→3B（上墙）→3B（上墙）→66B+KAB→G→236B 这样接。



噩梦

Nightmare

武器 巨剑

角色概述

拥有全角色中最高等级的攻击距离与破坏力，在中距离战有极强的牵制能力。中距离战中以两个构来调整与对手的距离，能攻能守也是一大特征。近距离战中由于没有快速发生的高伤害技，不可避免地会处于下风，但高性能的 CE 和 A+B 的复仇效果能够一定程度上遏制对手的行动。

主力招式推荐

3【B】：主力中段浮空。虽然发生速度上并不优秀,但在中距离以剑尖攻击,对手也难以还击。按住 B 键可以进 NSS 构，命中后追加 NSS 构中 bA 会造成大伤害。被防也可以用 NSS 中 K 来反制想捞大招的对手。

3AA：中距离的中段横斩，通常状态下也能全中，以剑尖攻击是中距离封移动的好招，被防也几乎不会被确反。

agA：中距离的上段加帧横斩，发生快、威力高的同时还有被防加帧的效果。能够熟练出招的情况下，噩梦几乎是封死了对手在中距离的所有行动。对手无可奈何选择蹲下的时候，就可以配合上面的 3AA 进行打击。

WS【B】：蹲后反击的主力技，对于是否 CH 需要玩家有一定的确认能力。出招后一定要按住 B 键进入 NSS 构。没有 CH 就接 NSS 构中 bA，CH 就接 NSS 构中 A+B→2A+B 来回收必杀槽。由于出招速度快且回报大，因此主动蹲下利用这招进行打投二择也是噩梦的主流战术。

22/88AA：高回报的快速中段横斩，CH 有极高的伤害，而且可视情况选择是否按 6 转入 GS 步伐进行二择。

备选招式

33/99B：侧移避开对手攻击后的主要还击手段。而对应 BE 这一点让这招用作突袭也有一定的用处。

236A：或者是 GS 步伐中 A 也能出这招。攻击时附带对上中段纵斩的 GI 属性，捞到 CH 后回报高，可以在中距离时瞄准对手的侧移进行突袭。

1A：对手能不能看见下段的这一刀，可以说是整个对噩梦战的分水岭。命中后按 6 进入 GS 步伐，以 GS 中 B 追地，或是 GS 中 k BE 来 RO 或上墙，是噩梦最大的伤害输出点之一。

FC A+G/B+G：全程回避上段的蹲投，将对手投向正前方或正后方，是 RO 的利器，同时也是对手面对蹲状态的噩梦时最为忌惮的招式。

44A：无确反的高威力中段横斩。虽然发生不是很快，但击飞与无确反的特性让噩梦在中距离立回时多了一个选择。近距离击中可以确定追加 3【B】，之后转入 GS 步伐继续压制。

实用墙壁连段

236B6→GS 中 B6→GS 中 k BE（上墙）→4KK（上墙）→3B→2A+B

说明：起手技是以崩防后最大伤害的 236B 来带入的，实际上在实战中所有的上墙技都可以直接打 4KK 再次上墙。GS 中 k BE 虽然消耗了半条必杀槽，但后面的攻击可以回收接近 1 条必杀槽，可以说是完全正收益的墙连，泛用性极高。持续保持 1 条以上的必杀槽的噩梦，其 CE 可以给对手带来极大的压力，更加方便之后的行动。



西格飞

Siegfried

武器 巨剑

角色概述

攻击距离与噩梦相差无几，虽然在攻击力方面稍逊噩梦一筹，但多变的攻击方式以及高性能的 3B 能够更有效地震慑对手。RO 能力强是其主要特征，墙连也有极高的伤害，应该重视在版本的攻防策略。

主力招式推荐

3【B】：主力中段浮空，出招时带有回避上段属性。按住 B 键进入 CH 构是基本，命中后需要确认是否打到 CH。CH 的话直接接 CH 构中 B，没有 CH 的话接 CH 构中 k BE→3【B】来追加伤害。被防可以用 CH 构中 K 来抢，与 11 帧发生的招式相杀，可以封掉绝大部分角色的反击。

3A：中距离的中段横斩，以剑尖攻击是中距离封移动的好招，被防也几乎不会被确反，命中后更是可以追加 2【A+B】，进入 BH 构再择。

agA：中距离的上段加帧横斩，发生快、威力高的同时还有被防加帧的效果。与噩梦的 agA 用法几乎相同。但由于近距离西格飞的 3【B】优异的性能，因此在近身战中给对手的压力更大。

22/88BB：侧移后最高回报的招式。22/88Bb4 可以入 CH 构，确认命中后再接 CH 构中 B，安全性更高。

22/88A：侧移中快速中段横斩，直接吹飞对手，可以用来做墙连的起始技。

备选招式

A+B：连续 3 个中段纵斩后自动进入 SH 构，此时的 SH 构中 K 可以踢掉对手所有不带回避上段属性的攻击招式；转入 BH 构可以 GI 掉所有横斩；转入 CH 构可以回避掉所有纵斩；逆择的回报都非常不错。这招用来熟悉西格飞的构转换是非常不错的。

6【A】：高速上段横斩，简单的指令使得这招大部分情况下能够轻松地使用，CH 后击倒的回报使得在版边 RO 也有很好的效果。按住 A 键不放进入 SH 构，SH 构中 K 也能保证自身的安全性。

FC A+G/B+G：跟噩梦相同的全程回避上段的蹲投，将对手投向正前方或正后方，是 RO 的利器。自身靠墙边时可以带入超高伤害的墙连，给对手极大的压力。

b6：高速中段纵斩。虽然伤害并不出色，但优点在于快速阻止对手的行动，并且远距离下也可以保证自身的安全。

66/33/99k【BE】：前冲回避上段的中段体技。发生速度快，用在抢招的时机效果极好。按住 A+B+K 不放进入 CH 构，命中后可以接 CH 构中 B。如果必杀槽有空余，可以再接 CH 构中 k BE→3【B】来追加伤害。

实用墙壁连段

22/88A（上墙）→3B（上墙）→236B

FC B+G（上墙）→G2→WSB（上墙）→236B

说明：带入防御不能技的暴力连技。需要熟悉的地方在于上墙位置要很正，3B 注意不要进构，否则 236B 会来不及。偶尔位置偏离时 236B 会打不到，但大部分情况非常稳定，实在担心或是最后一点血寻求稳定的话，可以接 CE 收尾。虽然也有上墙后接 66k【BE】→CH 构中 k BE→CE 的华丽连段，但为了保证接下来有必杀槽打立回，还是推荐以 236B 收尾。

More, GO. 73139.blog.163.com

Tips 弹剑（Guard Impact）简称GI，弹剑的指令统一为：4A+B+K。成功弹剑后，对手会处于一段无法行动也无法防御的状态，此时我方可以用大伤害的起始技进行追击，需要注意的是此时被动的一方也可以发动弹剑来扭转劣势。



希霸

Xiba

武器	长棍

角色概述

攻击距离与平均伤害放在全角色中也是首屈一指。高性能的 CE 以及大幅提高伤害的 BE 使得希霸在与对手交战的过程中时常能够轻易地夺得主导权。攻防方面均有上佳表现，几乎是没有死角的角色，能够将使用者的实力以最佳的方式表现出来。

主力招式推荐

6BK：绝对的主力技，对手在防御 6B 后不能侧移不能抢招，再加上 K 可以延迟输入，完全限制死了对手几乎所有的行动方式。

22/88B：侧移后的浮空技。等对手飞过头顶后接背向 B+K，伤害直奔 70，回报相当可观。

B+K B：特殊架构“准拜师”（简称 Rem）。架构中 GI 对手所有横斩，确认 GI 成功后出 Rem 构中 B→6Bk BE 直接造成超大伤害。Rem 构中 A 封锁侧移，Rem 构中 K 则一边回避下段一边攻击下段。

WSKK：发生极快的起身技，蹲掉对手的上段攻击后直接以这招反击。对应 BE 技，可以将伤害提升到 60 以上。

AAK：中远距离的牵制技，CH 后全中 70 伤害，回报极大，看对手有出招或侧移的迹象，总之就先出一个。

备选招式

33AA：动作隐蔽的中距离下段技。出招以后确认是否 CH，CH 的话立刻派生 BE 技可以伤害追到 60，且对应侧面 RO。注意通常命中是 -10 帧，会直接被凪津的 AA 和 α 帕特洛克罗斯的 CE 确反。

3BK：发生较快的大众浮空技，段位为中上。命中后追加派生 K 可以打出 70 的伤害，且对应侧面 RO。由于可以按住 B 键进构，因此也不怕对手蹲后捞大确反。

1B：带后退的纵斩下段突刺防御技。后退幅度极大加上刁钻的下段判定，一般对手很难反应过来，让希霸一下子就能回到擅长的中距离。

44B：起手动作非常类似于 11//77B 下段技的中段技，命中后对手进入 STUN 状态，可以确定追加 3AB，对应正面 RO。在侧移后退途中与 11/77B 混合使出效果极好。

22AB：中距离主要封锁侧移的安全技。CH 后全中，且对应按住 B 键进入构后的连技。

实用墙壁连段

Rem 构中 B→6Bk BE（上墙）→6B+K（上墙）→66BBB→CE

说明：墙在右侧时的上墙连技，全部最速输入就能连上。最后的 CE 伤害加得不多，为了存气可以放弃。版边 66BBB 浮空后的 3kB 不好接，可以接 6A 或者 6B，然后再打起攻。

成就 / 奖杯实用心得

挂机刷等级法

本作的一切隐藏要素都和玩家等级挂钩，对于那些不关心对战、只想赶快完美的玩家来说，如何快速升到满级无疑是他们最关注的话题。

游戏中的玩家等级最高为 99 级，要达成这个条件需要不少时间。一般而言搞完全部隐藏要素才 60 级不到。如果你有连发手柄的话，就只是时间问题。具体方法为选择塞万提斯，进入 QUICK BATTLE，搜索下级者，将确认键设为 B（游戏中的纵斩指令）并连发，之后就可以安心休息了。个人建议是搜索欧洲地区找一个叫“不动なる男”的家伙，此人人如其名，总是木头木脑，而且场地是最小的木筏，让其退无可退。

X360 手柄的确认键是 A 键，所以要把 A 键设为（纵斩）并连发。PS3 手柄的确认键是○键，所以要把○键设为（纵斩）并连发。从零开始挂的话，大概需要近 15 个小时才能挂满。



挂机刷移动步数

本作最花时间的一个成就 / 奖杯，莫过于“在战斗中的移动距离累计达 87600 米”。虽说这个成就 / 奖杯不关系到任何隐藏要素，但对于志在完美的玩家来说自然不能放过。

正常情况下就算挂完 99 级并打完全部隐藏要素，你的移动距离也不会超过 2 万米，这个差距实在太令人绝望了。不过对策也是有的，那就是用连发手柄。简单地说就是选择全角色中正向背向平均移动力最强的沃尔多，在 QUICK BATTLE 中打一个无限场地的下级 CPU（推荐搜索希尔妲流派的对手，一般都是无限场地），并将确定键改为不对应任何键位并连发，然后再连发左键，之后你就可以休息了。用这个办法的话，一个小时大概能刷 4000 米左右。如果设法固定住摇杆的左方向或粘住十字键的左键，一个小时能刷 6500 米左右。（因为连发左键算不断地出 44，而固定方向是长按 4，两者的移动速度不可同日而语。）



大家一起来造人

本作的自创武将模式可谓空前的强大，早在游戏发售的数天之后，各大《灵魂能力》相关的网站、论坛上便放出了各种相似度极高的“COSPLAY”图，让人不得不佩服玩家们的想象力及动手能力。有鉴于此，杂志也正式向各位《灵魂能力》的爱好者们征集自己原创的COSPLAY图，如果神似度高的话将会刊登在往后的杂志上与所有刀友分享你的作品。注意这次征集并不设有任何奖品或奖金，所有作品都必须由玩家亲手打造并标明角色 COS 的对象。笔者在这里放上两张其他玩家的作品供大家参考，它们分别是“《高达》系列”的人气机体——扎古，以及《最终幻想 X Ⅱ》的男主角——梵。





More, GO: 7313...blog.163.com

Tips 勇气之刃简称BE，BE就是耗费必杀槽来发动的强力攻击，每次消耗的是1/2条必杀槽的能量。必杀之刃简称CE，全角色的共通指令均为236236 A+B+K，需要消耗整整一条必杀槽。

栏目主持：八重樱

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



本期杂志发售的时候，情人节已经过去了一个星期了，各位读者们有收到巧克力或是送出巧克力吗？已经收到或送出的，就祝你们有情人早成眷属，没收到或者没送出的，来年可要多加努力哦。最后，那些收巧克力收到手软的男士也记得要低调点，不然可是会被围攻的。说回正题吧，之前曾经向玩家们报道过的《电波人RPG》终于在eShop上提供了下载，本期3DS应援团会给出游戏的简单试玩报告。然后，本次eShop下载游戏推荐将为各位玩家介绍几款新推出的下载游戏和应用软件，希望大家会喜欢。

《电波人RPG》试玩报告

本作虽然没有做太多前期宣传，作为一款下载游戏，得到的关注也并不多，不过只要听到制作人中有“《勇者斗恶龙》系列”的系统制作人山名学，和《最终幻想Ⅻ》音乐制作人崎元仁，就可以知道本作在制作上可是一点都不马虎，以区区800日元的售价来说，可谓超值。游戏的类型就如标题所说，是非常传统的RPG，战斗方式也是回合制，虽然指令比较简单，不过却也相当好用。游戏虽然题材不再是《勇者斗恶龙》般的奇幻故事，不过从形式上来说倒是让人有点想起《勇者斗恶龙 怪物篇》，因为电波人的属性高低和是否带有技能都有一定的随机性，玩家如果想要培养出最强的电波人，就需要花大量的时间去捕捉电波人。要组成一支强大的电波人队伍，想必会耗费玩家们不少时间。





基本流程

进入游戏后，玩家首先要做的，就是前往信号塔捕捉电波人。按照游戏里头的设定，电波人就是那些游离在空气中的电波拟人化的模样。虽然游戏的标题中所写的“电波”指的是真正的电波，不过在游戏里头的电波人们造型还真是很“电波”，不但一个个穿着酷似外星人的奇特紧身衣，每一个脸部的表情都让人觉得很囧，难看是说不上，对于品味特别的玩家们来说可能还很萌，不过恐怕大部分人都不太能看出萌感何在。还好，虽然样子不一定能讨得了欢心，电波人们的动作还是很萌的，看着它们悠闲地在捕捉界面中悠闲地飞行，实在让人有点不忍心把它们抓起来。



电波人最常见的颜色是黑色，其中夹杂着一些白色，这也是最容易捕捉到的两种电波人，至于其他的蓝色、橙色和条纹等电波人就需要玩家耐心一点，等待它们随机在捕捉界面中出现。需要注意的一点是，电波人们的脸部造型对于能力没什么影响，但颜色不同，各项属性的高低也不太一样。而有些电波人头上带着某些奇特的标志，那就是表示他们有自带技能，遇到他们可不要放过，一定要抓回来。

抓够电波人，就可以在电波人的小屋中组成队伍了，队伍名额有限，有技能的电波人自然可以优先入队。别忘了电波人还可以装备加强能力的饰品，不过一个电波人只可以装备一个，手上有多余的，就为其他电波人装上，因为电波人的队伍规模可是会随着游戏进度而扩充的哦。除了饰品外，电波人还可以更换他们身上的服装，同样对能力有影响，还可以改变电波人的外观。最后，如果获得了能够永久提升电波人能力的道具，也要记得选择主力队员用上。

整装待发，玩家就可以带领队伍前往岛屿的地下通道入口，开始前往魔王所在高塔的征程。游戏的战斗是传统是回合制，不过遇敌方式则是较为时髦的可见式遇敌。可惜在实际游戏中，敌人的移动速度比电波人快多了，别说绕到对方背后，连被察觉到后想要摆脱都不容易，而且敌人是随机刷新的，所以感觉和传统的踩地雷没什么分别。刚刚说到电波人造型比较反传统，相比起来，怪物们倒是长得都比较萌，许多怪物还隐隐带着“《勇者斗恶龙》系列”的影子。游戏的难度不低，怪物的攻击力很强，随时会威胁到电波人的生命安全，除了要善用宝箱中找到了药物外，也别忘了电波人们自己的技能。打败一定的怪物后电波人会升级，多项属性也会随之提升，熬过了开头艰难的阶段，电波人们很快就可以在迷宫中变得游刃有余了。

游戏中不但小怪很强，BOSS更是极其耐打，战斗中减员是非常正常的情况，因为指令中不存在防御指令，所以电波人只能硬吃BOSS的攻击，这时候的诀窍，就是选择使用特技指令，有复活技能的电波人在执行指令时会自动对倒下的队友释放复活，免去了玩家需要单独对电波人下指令的麻烦。

打败了BOSS后，迷宫便会出现传送门，表示这一阶段的迷宫已经被突破，玩家可以回到岛上整备，购买物品和装备，添加新的电波人队友，然后再次进入迷宫挑战。

基本操作指令一览

迷宫状态	
按键	功能
摇杆	移动
Y键	队伍界面
A键	调查
Start键	中断存档

战斗状态	
按键	功能
十字键	选择指令或单个电波人队员
Y键	全体特技优先攻击
X键	全体普通攻击
A键	确认或开启电波人指令菜单

More, GO: 73139.blog.163.com

eShop下载游戏推荐

模拟器游戏

光之神话 帕尔提娜之镜

售价	400日元
推荐度	★★★☆



这款GB平台的作品非常特别，竟然没有日版，只有美版和欧版，不清楚当时任天堂是不是考虑到题材认知度的问题才作出这个决策。这款作品是1986年FC平台《光之神话 帕尔提娜之镜》的移植版，在受到平台性能限制的情况下，还是最大程度地还原了作品的神髓。如今以FC平台原作为基础制作的《新・光之神话 帕尔提娜之镜》即将在3月发售，有兴趣的玩家也不妨先试试本作，看看早在1991年时，这款游戏是如何征服了众多早期掌机玩家。

游戏的故事中，女神帕尔提娜被入侵天界的メデュー魔王绑架，主角天使皮特作为女神的亲卫队队长，肩负起了拯救女神的责任，杀入冥界和地下界，最后又重新杀回天界，获得三件强大的神器，并最后击败魔王，拯救女神。游戏的系统在当时看来非常有特点，冥界的场景加入了从上而下的卷轴功能，一旦皮特无法在下层场景沉没前到达另一个平台，就会失败。同样的情况也出现在地下界中，不过使用的是横向卷轴，场景不断推荐迫使着皮特只能不断前进，而埋伏在各个角落的敌人和机关则成了皮特前进的阻碍。皮特要如何通过重重难关，就看玩家的操作水平了。









DSiWare

打地鼠 ~ Whack A Friend ~

售价	200日元
推荐度	★★☆



DSiWare推出的游戏，有许多都有非常高的社交性，让人无法分辨出这到底是一款游戏，还是一款应用软件。《打地鼠 ~ Whack A Friend ~》算是这一类游戏的典型，游戏的本体内容很简单，就是打地鼠，使用触摸笔点击下屏中的九个洞中冒出来的"地鼠"，打得越多分越高。但如果仅仅是这样，那游戏未免太单调了，所以游戏对应3DS的照相功能，让玩家可以拍摄下自己朋友的相片，应用游戏中的编辑功能为照片添加上如猪鼻子、刀疤和头顶中了一箭等喜感的特效后，变成地鼠的头像，在下屏幕中一个个地冒出来，要是哪位朋友约会迟到了，就可以用这个方法来不动一根毫毛地惩罚一下对方。



3DSWare

光之神话 帕尔提娜之镜 3D版

售价	600日元
推荐度	★★★★



《新・光之神话 帕尔提娜之镜》还有一个多月便要发售，游戏情报却仍然只有一点点影像和截图，虽然任天堂的出品是不会令人担心，但是过少的情报恐怕对于游戏宣传是没有太大好处。不过老任聪明地在自家地盘上偷偷地为游戏做起了前置预热，除了之前介绍的GB版《光之神话 帕尔提娜之镜》，还有这款《光之神话 帕尔提娜之镜 3D版》。顾名思义，这款作品是移植自FC平台上1986年出品的《光之神话 帕尔提娜之镜》，不过在搬到3DSWare后，还是非常有诚意地进行了3D化，换而言之，玩家们可以在《新・光之神话 帕尔提娜之镜》发售前体验一次天使皮特的立体冒险之旅。比起GB版，原版的《光之神话 帕尔提娜之镜》不但画面宽度上要更胜一筹，而且还是彩色画面，对于玩家们来说吸引力更大。

3DS近期新游戏推荐

牧场物语 起始的大陆

售价	5040日元
发售日	2012年2月23日

《牧场物语》系列"自SFC时代起便已经伴随着玩家们度过了许多个年头，系列发展到现在，不但几乎每年都有新作品推出，还开枝散叶地扩展出了好几个分支系列。在2012年，这一常青树系列终于也要登陆3DS了，那就是《牧场物语 起始的大陆》。这款作品在刚公布时便成为了玩家当中的话题，是因为游戏里头除了传统的奶牛、鸡和羊外，还可以养殖近年因为被称为神兽"草泥马"而广为人知的羊驼，这种身形奇特的动物在游戏的画师笔下显得相当可爱，如果购买游戏的限量豪华版，还可以获得一个羊驼雕饰哦。

本作的故事延续系列的传统，讲述了男主角/女主角从双亲手上继承了一家牧场，开始了当一个辛劳牧场主的生活。牧场所处的小镇相当偏僻，物产贫瘠，年轻人几乎都离开了当地，出外寻找机会。主角的到来为小镇注入了新鲜的活力，也在小镇上的年轻人心中泛起了感情的涟漪。经营，发展，种植，



恋爱，系列的经典要素必然会一个不漏地在本作中出现。

不过本作当中的场地规划相当自由，玩家甚至可以操纵主角举着自己的房子来寻找适合的摆放点，农场中还有地形高低差的概念，要上窜下跳地去浇水除草可不是件容易的事情。不过看着农场在自己的打理下日渐繁荣壮大，那种成就感也是无可比拟的。







More, GO: 73139.blog.163.com

软硬兼施 HARDWARE&SOFTWARE SP



在今年情人节前后，微软推送了X360的最新更新，版本号为14717。据外国破解组织透露，本次更新，微软主要是更改了X360的启动机制。这对于普通玩家来说没有什么影响，但对于前阵子闹得沸沸扬扬的全民自制是个毁灭性的打击。简单地说，之所以能够让零售机改为自制机，就是因为破解X360的启动机制，如今这一根本被改，那么也就断绝了这一可能性。当然对于已经玩上自制机的人来说，此次更新目前还看不出有什么影响。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV主机（港版，Wi-Fi）	2080元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	268元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		2398元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、电源及电源线一套。

点评：经过两个月的沉积，PSV的售价已经降到了正常水准。现在，日版主机2000元出头就可以买到，港版也基本一样，可以说在没有大变动的情况下，港日两版PSV的价格已经触底，喜欢PSV的玩家可以随时准备出手了。另外，在这期杂志上市之后，美版和欧版的PSV也会陆续到货，其中美版PSV的官方定价是所有PSV主机里最低的一款，仅249.99美元（折合人民币1574元），想必很多玩家也在期待它的上市，所以这里就先为玩家简单介绍一下美版主机出现的一些变化。目前已知的是，美、欧两版PSV主机会随机附赠6张AR卡片，玩家在购买主机后可以从美、欧的SEN（原PSN）服务器上下载3款免费的AR游戏配合附赠的卡片体验AR实景游戏，其中包括索尼一直在宣传的《Fireworks》。至于美版的3G/Wi-Fi版主机默认的捆绑运营商是AT&T，从以往的经验来说，美版很可能和日版一样有基带锁，所以想要购买3G/Wi-Fi版的玩家还是要必须选择港版主机才行。除了普通的Wi-Fi和3G/Wi-Fi版之外，美版主机里还有一款限量发售的3G/WiFi Launch Bundle版，售价和3G/Wi-Fi版相同，都是299.99美元(折合人民币1990元)，但其中会多出8GB容量的PSV专用记忆卡和价值55美元的PSN点卡，是目前发售的PSV主机套装里最值的一款，但国内玩家想要以官方的售价买到几乎是不可能的，当然如果你和商家够熟的话，可以多问一下，说不定会有意外收获的。最后，可能很多玩家会关心，价格略低的美版主机在本质上是否和日版主机相同，这里可以肯定地告诉大家，任何PSV主机在质量上都是没有差别的，造成价格高低的直接因素是汇率的不同。当然，购买港日两版主机的玩家不用为没有6张AR卡片苦恼，现在索尼已经放出了AR卡片的下载，玩家下载后用A4纸打印即可，不过现在支持AR卡片的游戏也只有《真实战士》一款，没有这款游戏的玩家可以暂时不考虑下载。另外，因为PSP-3000主机近期有停产传闻，所以市场上的价格也涨了不少，目前已经回升到1000元左右，想要购买PSP-3000的玩家要注意一下了。



▲售价最为低廉的美版PSV即将上市。

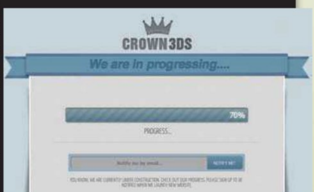
主机及主要周边参考价格	
PSV主机（港版，Wi-Fi）	2080元
PSV主机（港版，3G/Wi-Fi）	2280元
PSV主机（港版，Wi-Fi）《未知海域 黄金深渊》同捆版	2850元
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	1000元
PSPgo主机（6.40系统，黑白16GB）	980元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	148元
8GB索尼原装PSV记忆卡	268元
16GB索尼原装PSV记忆卡	428元
32GB索尼原装PSV记忆卡	708元
8GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	128元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通PSP-1000开放式保护胶套	55元
北通PSP-3000保护胶套	38元
北通PSP-3000水晶盒	36元
北通中国风PSP-3000厚硅胶保护套	58元
北通中国风PSP-3000晶透水晶保护盒	48元
北通中国风EVA硬PSP-3000版	58元
北通USB原生铜数据线	28元
北通色差线	68元
北通魔方炫音	108元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通PSPgo保护贴膜	38元
北通PSPgo防窥保护贴膜	58元
北通钢牌EVA硬包PSPgo版	48元

3DS购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机（日版白）	1320元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	SCDS TWO全球版	218元
SD/TF卡	金士顿8GB microSD卡（行货）	58元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1720元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：进入游戏市场淡季，3DS主机售价保持平稳，整月仅有《心灵相机 随身记事簿》一款新游戏问世，玩家还是普遍期待烧录卡的降临，甚至在前几日突然有消息宣称3DS的首款烧录卡Crown 3DS将会在2月10日正式上市，定价69.99美元，当时Crown 3DS小组的官网开发进度还仅停留在70%，最后的事实也证明这条消息只是玩家的一厢情愿。目前比较确切的情报是，3DS烧录卡的开发进度被卡在了某一阶段，原先的预定发售计划基本已经泡汤，近两个月能否见其踪影都是疑问，所以还是上期提到的那句话，专门为了等破解购机的玩家在购买主机前一定要有做正版玩家的觉悟才行，否则还是等烧录



▲Crown 3DS的开发进度仍停留在70%，国内的3DS烧录卡开发也陷入了僵局。

卡真的发售后再决定购买吧。配件方面，随《怪物猎人 3G》一起上市的 3DS 扩充底座现在价格已经跌至正常水准，150 元以内可以买到，猎人玩家可以考虑置备一款。游戏方面，情人节发售的《新 Love Plus》已经陆续到货，日版售价 600 元左右，同捆限定主机因为抽奖的缘故，所以市场上无货，想要购买的玩家恐怕也只有 TGS 的时候到日本的游戏中古店去看看了。此外，粉色的美版 3DS 目前没有到货，市场上仍只有红、蓝、黑三种美版颜色的 3DS 主机，期待美版粉色的玩家需要继续等一段时间。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版）	1320元
3DS主机（美版）	1220元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	58元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通NDSi调音耳麦	58元
北通双电金刚NDSi直插电源与座充	78元
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元

主机及主要周边参考价格	
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
3DS扩充底座（右摇杆）	148元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
AK2i纸盒版	98元
金士顿 4GB TF卡（行货）	38元
金士顿 8GB TF卡（行货）	58元
金士顿 16GB TF卡（行货）	98元

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	2080元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2169元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：现在的 PS3 已经恢复了以往以非破解主机为主导的市场行情，节后市场上的最后一批破解主机已经售罄，玩家现在就不用再考虑破解和非破解的问题了。对于已经购买了破解主机的玩家，必备的 JailBreak2 价格比前段时间略高了一些，现价 360 多元，但考虑到既然已经决定坚守破解阵地，而 JailBreak2 破解新游戏的能力又有目共睹，现在加上前段时间发布的《灵魂能力 V》、《猎魔人 不死传奇》、《穿靴子的猫》、《梦工厂全明星卡丁车》四款游戏破解后，JailBreak2 支持的破解游戏总数已经达到了 74 款，所以想要继续破解下去的话，这银子还是必须要出的。购买非破解主机的玩家，现在有红蓝黑白四种颜色可选，其中黑白两个颜色价格较低，160GB 的 1980 元，320GB 的 2080 元应该就可以买到，而红蓝两种颜色需要在此基础上多加 100 到 150 元才行。另外，现在市场上的非破解主机均以港版为主，主机区域代码为 2512A/B 3012A/B，玩家购机时记得看一下。



▲原先同捆于《GT赛车5》的钛蓝色PS3已经可以直接买到。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（160GB，港版黑白）	1980元
PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	2080元
PS3 Slim主机（320GB，港版红蓝）	2200元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通原生铜P3色差线	68元
北通USB数据线	28元
北通球王2（六轴震动版）	158元
北通球王2（震动版）	158元
北通MVP球王2（六轴无线震动）	248元
北通MVP特洛伊（无线震动）	178元
北通武装军火（双枪版）	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗JailBreak2	360元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（港版，4GB未破解）	1800元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		1889元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：和 PS3 相同，X360 的破解主机也即将断货，市场上仍在出售的 X360 破解版均是自制系统版，这种机器是通过脉冲刷入了第三方开发的系统固件，主机本身不能直接运行破解光盘，它只能像破解的 PS3 一样读取硬盘上的破解镜像，这种主机之所以取代了刷写光驱固件可直接运行破解光盘的主机，是因为市场上能改光驱的主机已经基本断货的缘故。当然，因为破解主机在市场里总是非常吃香的缘故，所以这种脉冲破解主机想必也不会存在太久，想玩破解的玩家要尽快入手。不过对于脉冲破解主机这里还是要说一下，因为这种破解方式需要拆机加装脉冲芯片对 CPU 进行干扰，所以脉冲破解本身可能会对主机造成一些伤害，购买主机的玩家需要做好心理准备。当然这种破解方式从去年的 11 月出现至今还暂时没有损坏主机 CPU 的案例可以参考，这里只是指出这种破解存在风险性，购买的选择权还是在玩家自己的手里。非破解主机的话，目前港版价格维持在 1650 元，韩版要再低上 100 多元，购机时注意手柄等配件不要被偷梁换柱。



▲脉冲破解需要在主机主板上焊接MTX开发板。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1650元
X360 Slim主机（港版，250GB）	2150元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2180元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高清线	68元
北通原生铜HDMI高清线	89元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

市场报价信息更新截至 2012 年 2 月 17 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

收藏陈列室 OUR TREASURE

《潜龙谍影 食蛇者 3D》同捆版主机 & 限定版周边

Konami 显然从《Love Plus》同捆主机的大卖中尝到了甜头，即将在 3 月 8 日发售的《潜龙谍影 食蛇者 3D》，K 社也同样准备了豪华无比的同捆主机以及限定周边，誓要将玩家的荷包一次性榨干。

和《Love Plus》一样，本作的同捆主机依然只在 Konami 的官网商店通过抽选的方式贩卖。为了呼应“食蛇者”的主题，这款主



▲主题保护壳的外表是新川洋司笔下的斯内克和大首领。



◀保护壳的内部是迷彩风格。



▶周边套装里的这个军绿色的收纳包很酷很有味道。

More, GO: 73139.blog.163.com

机采用了独特的蛇纹外壳，如同蛇的鳞片一般的花纹以浮雕的形式覆盖主机的表面，无论是外观或是手感都有着与众不同的野性魅力，这样的设计在以往的限定主机上是不多见的。

由于同捆主机的售价高达 22980 日元并且需要抽选，入手难度比较高。Konami 为此还特别准备了各种限定版周边。这套周边包括一个军绿色的收纳布包。一张 HORI 的游戏主题贴纸，两块 3DS 迷彩保护壳以及一根可收缩的主题触控笔。其中充满野战风格的收纳包以及印有特殊图案的保护壳格外吸引人，整套周边的售价仅为 2981 日元，可以说相当厚道，FANS 就别再犹豫了吧！





▲同捆主机的独特蛇鳞浮雕花纹。

搞怪大百科 OUR FUNNY WORLD

PSV 扩张手柄把



众所周知，3DS 扩张摇杆的推出大大提升了玩家在游戏过程中手感与舒适度，而 PSV 虽然是刚刚登场不久的掌机新丁，周边厂商同样为其准备了增加手持舒适度的扩张手柄——“把”。是的，你没有看错，这个周边仅仅是一个把手，用惯了 PS 系主机手柄的玩家对它的造型一定非常熟悉，将其拿在手中的触感和 PS3 手柄一样，我们不需要因为掌机体型的原因而调节双手的握法，感觉自然且舒适。

PS3 本体 & 游戏 & 手柄收纳底座



随着主机和游戏数量的增多，玩家经常会将各种游戏、主机还有手柄随处摆放，时间一长，各种困恼就接踵而至。于是聪明的周边厂商就想到了这样一个周边——一个可以将主机、游戏以及手柄整合在一起的收纳底座。这个底座的主体是一个收纳游戏的碟架，侧面是供 PS3 摆放的支架，碟架下方的小“抽屉”拉出后可以用来固定并摆放 PS3 手柄。由于该“抽屉”通过 USB 线连接 PS3，所以手柄不使用时还可以放置在上面充电，非常方便。总而言之，这个多功能底座既美观大方、又能帮助玩家节约空间，实用性无容置疑。

成就奖杯堂 ACHIEVEMENT & TROPHY

2011 年神作推荐 · PART 2

上期为大家推荐了 2011 年文字冒险类神作，本期要为大家介绍的则是根据电影动漫改编的神作。众所周知，电影动漫改编游戏里有很多成就 / 奖杯神作，原因在于此类游戏一般来说流程短、要素少，因此全成就不算太难。至于游戏素质，老实说如今此类游戏已经进步了不少，时不时还能有几个值得一玩的游戏冒出来。2011 年的电影动漫改编游戏中，神作不在少数，但由于在去年的暑期合刊中已经为大家介绍了不少，因此这里就只重点介绍几个下半年的神作。

《马达加斯加企鹅》

原名：Penguins of Madagascar

厂商：THQ



本作的情况有点类似于《功夫熊猫 2》，即 PS3 版是传统动作游戏，而 X360 版是 Kinect 体感游戏，不过用时方面反过来了。这次 PS3 版需要 6 ~ 8 小时，难度不高但过程比较无聊。X360 版有点像是一个轨道射击游戏，企鹅们会自动往前走，玩家要按照提示来做出各种动作。X360 版甚至连 GAME OVER 的概念都没有，若不是还有收集要素，真是闭着眼睛也能完美。X360 版大概 4 个小时就能全成就。

《X战警 命运》

原名：X-men Destiny

厂商：Activision



本作其实并不是根据去年很火的《X 战警第一课》改编的游戏，游戏中玩家要扮演的是原创角色。游戏由硅骑士开发，素质还算不错。本作的流程中有很多剧情选项，你可以决定自己所加入的阵营，并由此会带来不少剧情成就，不过只要通过后用选关就能补完这些成就。游戏的最高难度具有一定难度，但有秘技可以在通关后继承能力打最高难度的最后一关直接解锁全部难度成就 / 奖杯，耗时大概 12 个小时左右。

《雷神托尔》

原名：Thor: God of Thunder

厂商：SEGA



本作初一玩感觉相当不错，不但向各大知名动作游戏学了很多东西，而且手感也似模似样。但打久之后就颇让人崩溃，一来敌人种类太少，二来 BOSS 战的 QTE 做得非常坑爹。本作全成就 / 白金时间约 15 小时，时间不长，但过程很令人崩溃。游戏的收集是分难度的，因此最低也要通关两遍。要说本作最麻烦的地方，相信还是游戏本身的素质，能够忍受的话就不是问题。

《变形小雷》

原名：Generator Rex: Agent of Providence

厂商：Activision



本作的原作据说是个像《口袋妖怪》一样的动画，名字很雷，游戏更雷，曾有人将本作评为 2011 年最雷游戏之一。不过如果你抱着这个心态来打的话，说不定还能找到若干闪光点。全成就 / 白金的过程有些乏善可陈，大致就是先通关并搞收集，之后再打挑战模式，最后查漏补缺。完美时间 10 小时出头，难度那是真没有。

2011年度其他电影动漫改编神作

译名	原名	备注
绿灯侠	Green Lantern	12小时可完美，素质不低。需双打。
美国队长 超级战士	Captain America:Super Soldier	10小时可完美，素质尚可。
兰戈	Rango	又名《飙风雷哥》，素质尚可，音乐尤赞，最速6小时即可完美。
里约大冒险	Rio	迷你游戏合集，需4手柄。15小时可完美，其中要挂机5小时左右。
汽车总动员2	Cars 2:The Video Game	可调秘技，10小时可完美。
变形金刚3 月之暗面	Transformers:Dark of the Moon	7小时可完美，但有在线要素。
功夫熊猫2	Kung Fu Panda 2	PS3版4小时可完美。X360版为Kinect游戏，8小时可完美。
BEN 10 银河竞速	Ben 10: Galactic Racing	卡通赛车系列，10小时可完美。PSV版已公布。
梦工厂全明星赛车	DreamWorks Super Star Kartz	卡通赛车系列，10小时左右可完美，但X360版锁区。

More, GO: 73139.blog.163.com

PS HOME
PS3 FEATURES

PSN → SEN

索尼早前向所有的PSN用户发送了一封邮件，宣布从2012年2月8日起，索尼旗下家用游戏机PlayStation 3和掌机PlayStation Vita所使用的网络服务平台PlayStation Network（PSN）将更名为Sony Entertainment Network（SEN）。

随后为迎合这一变动，PS3与PSV在2月8日相继放出了4.1和1.6的固件更新，但玩家在进行更新后，除了部分服务条款变更与相应的功能升级外，作为关键变更的网络服务更名却未有变化，无论PS3与PSV都依旧显示为PSN而非SEN，让不少玩家摸不着头脑。

作为索尼新任CEO平井一夫上台后的第一次改革，这次游戏部门网络服务的更名行动旨在使索尼旗下众多电子产品通过同一个网络平台进行整合，这样一来索尼的用户群体在通过网络获取更丰富的内容的同时，则无需繁琐地注册不同平台的账户，因而最终受惠于用户。

但与此同时，索尼也承担着更大的风险与责任，如早前的PSN被黑客攻击事件，大量PSN用户信息泄露，索尼也因此付出了沉重的代价，如今服务整合，同一平台上的网络用户群体大增，如果再次发生类似的事件，索尼的损失也必将更为严重，看来索尼的当务之急是该好好思考如何强化网络安全的问题了。

PSV1.6新增功能汇总

增加摄像功能

在原有的拍照基础上，1.6系统新增了视频拍摄功能，进入照片菜单后可以点击右下角切换为摄像模式，平心而论以PSV的摄像头条件，有这个摄像质量也算不错了，玩家不妨自己尝试一下。

增加地图功能

本次更新一大亮点之一就是增加了谷歌地图的功能，通过网络接入获得定位数据，总的来说和大多数智能手机上的谷歌地图软件没有太大区别。

强化浏览器功能

PSV原先的浏览器受到了大多用户的诟病，本次更新后强化了浏览器的功能，在网页支持和浏览速度上都得以强化。

其他小变化

指示灯变化

在更新后，机器左下的蓝色指示灯在开机状态下会长亮，待机约10秒后会自动熄灭。另外，指示灯所在的HOME键也与电源键一样可以用来从待机状态恢复了。

内容管理助手升级

在升级后，连接PSV与电脑的必备软件内容管理助手也进行了升级，玩家只要用PSV连接电脑后就会出现内容管理助手的更新提示，按步骤完成升级即可。

360全方位
X360 FEATURES

XGD3格式再探

最近来信中询问X360游戏不能启动、不能安装、中途跳出的来信骤然增多，这里就为大家介绍一下。之所以出现这种情况，是因为从去年秋天开始微软启用了全新的XGD3格式光盘。该光盘的特征是容量大、反破解，目前基本上一线大作都会采用这一格式。如今想玩到XGD3格式的光盘的话，你需要去刷最新的LT+3.0固件，刷过之后就能玩到这些采用最新格式的游戏。

但XGD3格式对刻录机和光盘要求很高，大家都知道，以前X360游戏的容量只有7G多，而XGD3格式光盘的容量可达8G，因此就出现了完全刻录和不完全刻录这两种情况。在经过去年的几次更新后，如今凡是以不完全刻录的方式刻出来的光盘，很容易出现问题，其特征就是不能安装、中途跳出。现在D版商生产的压盘一般以不完全刻录的方式为主，所以很容易出现这些问题。据读者反馈，不少城市的游戏店会提供包安装包不跳出的D版盘出售，这种盘就是完全刻录方式的光盘，一般是店家自行刻录的，因此价格会比较高一点。

当然更好的对策也是有的，那就是支持正版。如果你购买的是正版盘，那么不管你的机器刷的是什么固件，都可以正确运行。至于没有刷过的正版机就更不在话下了。如果出现正版机也无法安装的情况，请在断网的情况下重试。



►最新推出的日系游戏《二进制领域》依然采用老格式。

DLC地狱
DOWNLOADABLE CONTENT

▼X360版《御姐武戏Z 神乐》的最新DLC将可以使用前作的主人公姐妹花，这个DLC还厚道地追加了250点成就，虽然价格高达800点MSP，但比起那些一件虚拟衣服就要1200点的游戏来说还是很厚道的。不过杯具的是日厂做追加成就的经验实在太差，目前本作的追加成就还不能反应到Xbox官网，现在这些日厂的技术力啊（截止至2月15日此问题仍未解决）





▲3DS游戏《最终幻想 剧场韵律》已确定会推出DLC付费音乐下载，已确定的曲目包括7代的《星降る峡谷》、8代的《宿命への抗い》、10代的《いつか终わる梦》等等。SE义无反顾地扛起了3DS的DLC大旗！（图为本作与社交游戏的联动项目。）

▼《最终幻想XⅢ-2》的DLC战术越来越疯狂，最新的闪电和曹长的DLC已经推出，追加剧情赛兹篇整装待发。此外已确认本作的斗技场会追加基伽美什、吉尔·娜巴特等强敌，而且均可加入队伍，服装方面会追加之前公布的《刺客信条》装、大岛优子设计装以及最新公布的《质量效应3》服装。性感冷艳的女军官吉尔·娜巴特的加入，相信能够化解诸多玩家在前作中的怨念。





多边共享

《恶魔岛》（Alcatraz）
一场对于恶魔岛的狂想

稀饭 提供



播出时间：1月16日
类型：悬疑剧

其实本剧的类型还可以列一长串，把科幻，时空穿梭和罪案剧之类的统统放进去。这就是J.J.Abrams作为制片人的魅力所在，他似乎总能在高度类型化的美剧题材中找到一个奇特的结合点来将不同的元素混合在一起。《迷失》（Lost）是这种类型美剧的代表，而同样诞生于J.J.Abrams之手的《恶魔岛》能不能再续前者的辉煌，在正式放映之前没人能下定论。

《恶魔岛》的故事自然是发生在本剧名称所示的阿尔卡特拉斯联邦级监狱中，直到1963年关闭前，这座建立在岩石孤岛上的监狱里面关押着大量的杀人犯、强奸犯和纵火犯等重刑犯。由Sarah Jones扮演的Rebecca Madsen警探和这座监狱渊源颇深，她的祖父与叔叔均在阿尔卡特拉斯监狱中担当过狱警，而现在，一桩谋杀案现场残留下的指纹又把她引到了这座荒岛上的监狱中，因为那指纹竟然属于一位曾经关押于此处的犯人，而对方早应在几十年前便去世了。



Rebecca的调查处处受阻，似乎有人并不打算让她窥探到某种不为人知的秘密，但Rebecca固执地想要揭开阿尔卡特拉斯背后的秘密，故事便由此展开。在目前播映的内容看来，《恶魔岛》用的是非常稳固的单元剧形式，每一集都会有一个阿尔卡特拉斯监狱中关押的囚犯出现，引发一场骚动。Rebecca必须在不惊动现代警方，并不让其他人察觉到这些囚犯身份的情况下逮捕他们，并且交给神秘的上司Hauser。而每一集的故事都是交错描述囚犯以前在阿尔卡特拉斯中的故事，一点点地把阿尔卡特拉斯的过往娓娓道来。这种聪明的手法《迷离档案》（Fringe）一直在用，虽然的确可以让故事走向更为平稳，不过时间一长或许会让观众对固定的模式感到厌倦，是好是坏，还要看本剧的今后发展才能得知。

这应该是2012年我最看好的美剧新作，不过这一类型作品一般都存在着剧情越到后期编得越玄的硬伤，希望《Alcatraz》可以带来不一样的感觉。

C3日本动玩博览2012

不少喜爱ACG的亚洲玩家应该都听过“C3日本动玩博览”这个名字，这是一场每年在香港本土召开的大型动漫展会，各种来自日本的授权商品以及远道而来的制作人、声优等偶像阵容让C3被越来越多的人所熟知。今年，日本动玩博览行政委员会将会继续秉承“C3”，人物(Character)、内容(Content)、文化(Culture)的传统，邀请更多著名声优、人气歌手、殿堂级制作人。暂时已经公布的嘉宾包括《TIGER & BUNNY》著名声优森田成一以及制作人尾崎雅之、人气声优组合“七森中☆ごらく部”等。另外万代香港(BANDAI HK)及角川集团，也已经确定於今年的C3会场内再度与大家见面，他们还将在展会上公布《潜龙谍影》电子漫画作者ASHLEY WOOD与GUNDAM”的合作计划。除了众多参展商以及丰富的展台活动，参展者还可以参加来自名古屋的“World Cosplay Summit”COS比赛，有机会参加展会的内地玩家，千万不要错过这场香港一年一度最盛大的动漫展，相信一定会有与众不同的收获！

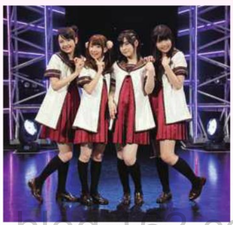






▲声优：森田成一





▲《轻松百合》声优组合



More, GO: 73139.blog.163.com

《绝命毒师》RPG

华尔滋 提供

热播并且是华尔兹极力推荐的美剧《绝命毒师》(Breaking Bad)，近日由FANS制作组College Humor制作出了专属的RPG游戏影像，该制作组一直致力于将一些美剧做成复古形式的RPG，用另一种新奇并略带些搞笑的手法来演绎剧中剧情。去年由该制作组打造的《权力的游戏》版RPG反响热烈，如今该组又再次瞄上《绝命毒师》，将5个季的内容充分恶搞了一把。

视频中无论画面风格还是音乐音效都与早前的角色扮演游戏风格一致，看过《绝命毒师》的玩家一定会对该视频中的几个桥段会心一笑，比如WALTER老师从医生那里得知自己得了癌症后金钱被扣光，战斗中选择代帽子便会胜利、与GUS的战斗使用炸弹之类的，即和剧中的情节切合，又极具恶搞精神，结局也是十分无厘头。不过可惜该作品只是影像，如果可以推出可操作版本就更好了。

视频地址：http://www.collegehumor.com/video/6701398/breaking-bad-rpg



Kinect for Windows版上市

纱迦 提供

Kinect的大受好评极大地带动了X360的销量，不过Kinect也有一些软肋，其中最麻烦的肯定是对距离的要求。相信国内有不少玩家都是因为缺少一个大客厅而忍痛放弃了Kinect。如今，微软已经发布了Kinect for Windows版，这个版本的最大变化就是极大地缩短了对距离的要求，据称1米5左右的距离就足够了，这和之前的2.5～3.2米相比真是有着天大的进步。

那么这个改良型的Kinect for Windows版什么时候会推出对应X360的版本呢？答案可能是不会。顾名思义，Kinect for Windows版是用于PC上的，对应Windows 7、定制版Windows 7和Windows 8，而面向的用户则是软件开发者。因此整套设备的价格也偏高，达到了249美元。这个价格已经比一台X360主机还要贵了，很难想像会有多少玩家去购买。微软的主要目的是希望各公司能够借此找到新的途径，改变整个PC行业。早在零售版上市之前，微软已经向部分企业和商业机构发放了对应PC的Kinect，截止到目前共有300多家公司正在开发Kinect应用。



不过可以想象的是，X720肯定会对应更高版本的Kinect，届时说不定1米距离就可以使用了。如果真是这样的话，那全民Kinect也不是梦想了。



More, GO: 73139.blog.163.com

上期那篇关于“《质量效应》系列”影视化的文章似乎引起了一定的反响，有读者就来信推荐更为适合的演员，有的则对剧本的改编谈了自己的看法。看来对于人气游戏影视化的话题，大家的热情很高，因此作者 Shogun Pipoc 本期再接再厉，为大家带来了关于《MGS》影视化的新文章，游戏和电影双料 FANS 一定不要错过。对了，我们的投稿地址是 :tt@ucg.cn，欢迎各位踊跃来稿！



栏目主持 一刀

东瀛遗产 “《潜龙谍影》系列” 影视化畅想

《教父》是一部伟大的电影，但其忠实粉丝应该知道，他们所顶礼膜拜的这部银幕神作当年险些未能面世。导演科波拉在初次阅读原著时感到大倒胃口，要不是家中揭不开锅他也不会坚持下去并逐渐发现这是个很有感染力的故事。相信不久的将来，同样的事情会发生在接手《潜龙谍影》（以下简称《MGS》）的那群幸运儿兼倒霉鬼身上。

说幸运，是因为《MGS》题材电影极受玩家期待，只要不搞砸，主创一定名利双收。说倒霉，是因为游戏系列作中看似可参考的桥段很多，但实际操作起来能借鉴的素材却很少。主创在玩游戏找素材的开始阶段，感觉绝对不会是“我去，这游戏真的太像电影了！”，而是“这诡异的日本人咋废话那么多？”。

虽然近年来因美剧《绝命毒师》和电影《亡命驾驶》的叫好又叫座，好莱坞动作惊悚片有慢节奏当道的倾向，但类似《MGS》这样的军事动作题材，写实的格斗、火爆的枪战以及快节奏的叙事依然是审美标准。目前，日式游戏整体江河日下，作为日本游戏界的“遗产”，《MGS》的故事需要在这三板斧的基础上加入其特有的人文关怀要素。这一结合若能成功，《MGS》电影将使游戏改编电影同时实现大规模商业成功（正如 1979 年《超人》之于漫画改编电影）和内涵及品质的升华（如 2008 年《蝙蝠侠 黑暗骑士》）。

现实与传言：蝙蝠侠大战金刚狼

“《MGS》系列”主角斯内克，无论老子大首领还是儿子索利德，都是拥有白人面孔的日本武士，身上带着岛国公民那种近乎偏执的刚毅。因此，现实中分别来自不同岛国的两位男星可能出演该角色的传言也就显得靠谱而可信了。

2006 年初夏，“最后”一届大型 E3 展上《潜龙谍影 4 爱国者之枪》发布了霸气中略带忧伤的 15 分钟预告片。此后不久，电影版消息开始流传，改编权毫无悬念地落到了索尼影业手上。《MGS4》是当时爆料最足的 PS3 独占大作，索尼赶紧拿下其电影改编权完全可以被理解为要保证该品牌利润能为自己所有的举动。斯内克的扮演者则是来自澳大利亚的休·杰克曼，此人因出演《X 战警》中的金刚狼一角而受到极客欢迎。野性、阳刚的造型也与《MGS2》中的胡茬斯内克以及《MGS3》中的壮年大首领如出一辙，可谓不二之选。

2008 年末，《MGS4》的夏季发售都已成了往事，而关于电影版又出现了更为有鼻子有眼的传言，一张海报的偷拍照在网上出现。海报主体为英国演员克里斯蒂安·贝尔的面部特写，其外还有 Metal Gear Solid 和 2010 的字样。虽说在本文写作的 2012 年这个传言已不攻自破，但在当时，蝙蝠侠的扮演者将出演同为感性硬汉的斯内克一事，还是颇为让人期待的。

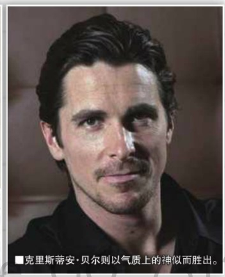
笔者个人认为，虽然两人均符合小岛组美工“面容消瘦、体型健壮”的外形描述，但英国人贝尔要略胜一筹。首先是嗓音，音乐剧演员出身的杰克曼嗓音过于明亮，贝尔低沉的声音更接近于游戏英文版配音者大卫·海特的沙哑声线。其次是演技，平心而论，杰克曼的演技不错，但贝尔毕竟拿过奥斯卡最佳男配角奖，还与诸多名导合作过——贝尔少年时就曾出演斯皮尔伯格的《太阳帝国》，三度扮演蝙蝠侠显示了导演诺兰对其信任有加，而出演影片《金陵十三钗》又撞上“中国第一导演”张艺谋。还有就是气质，澳洲人杰克曼各方面气质与美国人过于接近，没有“MGSer”希望在斯内克的脸上看到杰克曼那种阳光般灿然的笑容。而来自弹丸英国的贝尔，其内在气质更接近于日本人。霸气怒颜、悲伤忧郁和开心微笑之间，他的表情变化幅度往往不会特别大，但准确且到位，可谓收放自如。这样的演员，无疑非常适合出演心理变化比较复杂的角色。

总而言之，斯内克是军事化的蝙蝠侠，而不是没有钢爪的金刚狼。诺兰版蝙蝠侠同斯内克一样擅长潜入和近身格斗，同时也有着与冷峻外表形成鲜明对比的“话唠”一面，英国人贝尔明显更为合适。

当然，传言毕竟只是传言，但所谓空穴不来风，谣言能够广泛传播，自然是因为《MGS》电影化的巨大商机和可操作性，同时这也是粉丝们所热切盼望的。既如此，我们不妨进一步展望一下。



■休·杰克曼的外形与斯内克颇有几分相似。



■克里斯蒂安·贝尔则以气质上的神似而胜出。

三部曲：母爱、核武、私军

若《MGS》电影采用原创剧情的话，那或许可以成为系列制作人小岛秀夫的洗牌举动。小岛面对游戏剧情中如过场冗长、克隆人设定等问题也颇有悔意，叙事节奏紧凑的电影可能是他好好把故事再讲一遍的机会。但隔行如隔山，况且还跨国，游戏开发者小岛的自我救赎估计还得由他那款开放世界式新作来实现，电影故事大纲让别人从现有游戏中提炼出来即可。

笔者认为，《MGS》电影可将基本的时代背景定位在近未来，同时以回忆的方式讲述大首领的冷战征途，大结局可以采用《MGS4》的。假如要按三部曲形式来拍的话，第一部为《食蛇者》，第二部改编自《和平行者》，第三部终章则可以将以索利德为主角（以 4 代为重点）的故事搬上银幕。

好莱坞近年来有股怀旧风，无论是电视剧《广告狂人》还是电影《帮助》都获得了商业、口碑以及奖项三方面的成功，美国人民对于 1960 年代初的“肯尼迪王朝”至今恋恋不忘。但这种留恋仅仅体现在了纯剧情片的欣赏上，以 1962 年古巴导弹危机为背景的科幻动作片《X 战警 第一课》就落入了叫好不叫座的窘境。因此《MGS》电影发生在近未来才能保证商业成功。

不过大首领与斯内克相比，前者角色本身的魅力似乎更强，而且《和平行者》游戏真结局暗示了未来将成为了一片私军天下，因此在展开以《MGS4》为蓝本的近未来战争故事前，把《食蛇者》与《和平行者》的故事说好也至关重要。因此，关于故事情节的改编，笔者的具体设想如下：

1.《食蛇者》——母爱

《MGS3》其实是个歌颂母爱的故事。表面上，这是代号斯内克的特种侦察兵与 Metal Gear 真正意义的首度交锋，但他被卷入这场交锋的真正原因则是想要面对“背叛”了自己的曾亲如母亲的导师引领者。而结局则让人在为引领者的经历唏嘘不已的同时被感动得流泪。

笔者最近有幸借高清合集重温了《MGS3》，正常难度下，过场一段都不跳过的通关时间约为 15 小时。如此漫长的故事曾被小岛在一切动作戏从简的前提下剪成过 3 个小时的“电影”，而要改编成一部两个小时的好莱坞动作片的话，取舍也并不难。当年《MGS3》被称为系列史上最佳剧情得力于主线故事，如今高清合集发售后，美国知名游戏网站 Ign 却对三代剧情诟病最大，称之为“乱七八糟（all over the place）”，或许条理不清的支线是祸根，因此若想改编为电影，适当删改是必不可少的步骤。

More, GO: 73139.blog.163.com

本栏目文章仅代表作者个人观点。

首先，角色的删减和合并，这是好莱坞在将长篇文学作品改编成电影时的惯用技巧。游戏后援角色医护兵和史格特两人均只提供游玩意见，虽然在游戏结尾有说他们分别对于现代军事史有重大贡献，但故事发生在近未来的话就没有必要再扯了，直接取消这两个角色为好。个人认为，将年轻山猫和《和平行者》中的米勒教官合并为一个角色或许是个明智的举动。零点少校的黑化则可以提前正面刻画，毕竟《MGS4》中揭示整个故事的根源就是他和大首领的冲突。

其次，BOSS战的删改。科幻味过浓的"痛苦"、"怒火"两角可删，而保留丛林生存技能强的"恐惧"和"终结"，一近一远的作战风格区别将和《谍影重重1》中伯恩与职业杀手两场单挑戏的分配颇为相像。斯内克和"发电男"沃根的打斗也不能"一辈子就一次"那般"隆重"，废话扯了老半天才开始打。等等，发电男？这种解释不清的超自然设定还是拿掉的好。至于斯内克和引领者最终对决的高潮戏，其实应该更偏文戏。武戏可以简化处理，把斯内克敢于对自己导师大打出手的意愿表现出来即可，毕竟游戏中长达10分钟的决斗不仅不符合好莱坞影片标准，而且动作戏观赏快感有可能严重冲淡这个桥段应有的情感感染力。

2.《和平行者》——核武

《食蛇者》的结局相对于大部分好莱坞电影而言是个反高潮，因此拍一部给主角解心结的续集很有必要。在《和平行者》的故事中大首领总算完成了自己的心路历程，结局处那句"从今天起，叫我大首领！"相当振奋人心。本作故事的主题之一是冷战核武器抑制论，游戏中对于这一理论进行了详尽的解释，但该理论现在来看只能算是冷战糟粕。不过考虑到当下的伊朗和朝鲜，只要没真出事，该理论就有可能再度成为热门。别的不说，大玩核武器威胁的《碟中谍4 幽灵协议》如今仍能大卖座，已经很说明问题了。

本作中任务间的动态漫画过场并没有家用机作品即时演算过场的冗长感，原因不止在于QTE式的互动要素，而是真短了。Ign对于《MGS》高清合集的评价中，《和平行者》的剧情也得到了最高的赞誉。只要故事好，电影版"正传"又岂能少了这一份？

不过，本作是一款能玩上百余小时的游戏，假如要想改编成电影，包括主线剧情在内的情节必须大刀阔斧地删改。笔者个人认为，除了与Metal Gear的对决外，其他BOSS战都没有必要保留。《和平行者》是系列惟一没有非正常人类BOSS的作品，BOSS战均为与大型军械对轰，但一个人与主战坦克、武装直升机的正面交锋并不真实，至少好莱坞多数情况下不会如此"胡来"。况且游戏过场中QTE动作戏码已不少，特地安排动作戏作为高潮部分反而画蛇添足。VGA2011上《崛起》以全新形式亮相后，Ign立刻发文大骂"这货不是《MGS》"，因为每作《MGS》中，斯内克和Metal Gear的对决是个气氛酝酿好后才祭上的重头戏（因此必须保留），而在《崛起》中小白脸雷电就可以瞬间战翻一台Ray，这完全不是《MGS》的味道！同理，电影中动作戏若过多、过长、过于"华丽"也会砸了《MGS》的招牌。

3.《爱国者之枪》——私军

《和平行者》真结局中，米勒在冷战时代就预言了现代反恐战争中私人军事公司需求的提高。若在《食蛇者》结尾处理下大首领和零点少校结怨的伏笔，那将《爱国者之枪》的故事作为这段恩怨的完结将成就一个三部曲的故事。

作为一个正面刻画战争的故事，《MGS4》十分适合作为军事动作系列的完结篇，因为人们看惯了潜入孤立军事基地后总希望看点新鲜、劲爆的。将这个故事摆脱出索利德三部曲的叙事网络并不难，《和平行者》中部分配角甚至可以对《MGS4》中的人物进行"冒名顶替"，比如扮演阿曼达的演员就可以直接拉来演梅丽尔。

《MGS4》偏西化的美工风格也是其适合搬上大银幕的原因，笔者并不待见索利德三部曲的一个原因就在于其过于日系动漫向的美工。除了Metal Gear以外，《MGS1》《MGS2》中的美军未来兵器设计日本味太浓。电子忍者、脚部像日本足袋胶袜的潜入作战服、仿佛日本机器人动画机体微缩版的外骨骼服等在游戏玩家看来还能接受，但对于电影观众而言过于诡异。《MGS4》中的设计虽然依旧诡异，但那是一种独特科幻风格的诡异、比起日漫风更容易为大众所接受。



■与系列前作的日式动漫科幻风不同，《MGS4》的整体美术风格更为国际化，这无疑为改编为影视作品提供了极大的便利。

抛砖引玉：选角问题很重要

《潜龙谍影》拍电影最好趁早，因为目前好莱坞演员中适合出演的有很多（比如上文传言中的金刚狼和蝙蝠侠），下面则是笔者个人觉得比较合适的几位：

1. 乔什·哈洛威（Josh Holloway）饰大首领和斯内克。

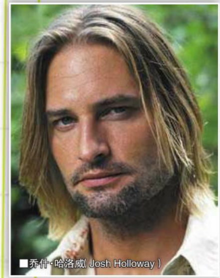
2009年，《和平行者》初次公布时有一张大首领的正面CG定妆照，相信不少人都会第一时间将这张图片与《迷失》中的索耶联系在一起。至少，打死谁笔者都不信小岛组美工在制作该图时没参考过索耶的扮演者——乔什·哈洛威。索耶在《迷失》完成了从自私自利的骗子到睿智领袖的心路历程，那让他的扮演者出演大首领也可能具有同样的戏剧张力。另外，乔什刚在《碟中谍4》中打过酱油（影片开头被女杀手干掉的联邦特工），戏份不过5分钟，可枪战、格斗、侦查、逃亡等好莱坞谍战片标准要素都有，而且演出效果一点都不含糊。无论文戏、武戏，这个美国人都能胜任大首领的角色，一口美国南方口音更能加强角色对于美国观众的亲和力。要知道，当年蒋太太宋美龄正是靠着一口美国南方口音为抗战中的中国人民赢得不少来自美国的支持和同情，美国人好这口，那就可以往这个方向靠拢。

2. 伊丽莎白·米切尔（Elizabeth Mitchell）饰引领者。

同样是在《迷失》中，伊丽莎白·米切尔饰演的茱莉亚是索耶改变的原因，由她出演引领者的话，可能会产生相同的角色驱动力。游戏中这对师徒情甚至胜于爱情，找一对演过情侣的演员搭档出演很合理。伊丽莎白在电视银屏上也总以引领者一般行事果断的金发阿姨形象示人，同时她精湛的演技也能表现出角色极力掩饰的内心痛苦矛盾和渴望被关怀的一面。伊丽莎白的另一个特长是舞台表演用格斗术，CQC的戏码绝对不在话下。

3. 约瑟夫·高登·莱维特（Joseph Gordon-Levitt）饰山猫。

被国人戏称为囧瑟夫的这位是好莱坞的文艺青年代表，不过向来擅于发掘演员潜质的克里斯托弗·诺兰却让他演起了动作片。在《盗梦空间》中，此人不用替身完成了"旋转走廊"格斗；在



■乔什·哈洛威(Josh Holloway)

即将上映的《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》中，此人的角色更是被影迷估计为蝙蝠侠马甲的继承者。囧瑟夫扮酷时浑身洋溢着的洒脱气息与《MGS3》中的青年山猫很相似。他出演动作英雄的青年跟班的经验不少，为出演笔者心目中山猫的角色加分不少（编注：老年版必须换人）。

4. 布鲁斯·威利斯（Bruce Willis）饰沃根上校。

约翰·麦克兰（布鲁斯·威利斯饰）在《虎胆龙威2》结尾处机翼打斗中因对手精通军用格斗而吃了不小的亏，显然老威演"挨CQC打"的戏可谓经验丰富。《虎胆龙威4》中与Maggie Q的打斗也证明这位老粗不介意挨女人打，老威与基佬沃根的相似可不仅仅停留在外貌上。如果真的由老威来演，相信这个在游戏中属于跳梁小丑加绣花枕头的角色在电影中有点像样的表现。

5. 艾丽·范宁（Elle Fanning）饰Paz。

现年13岁的艾丽·范宁是好莱坞童星科塔·范宁的妹妹。比起17岁还顶着张圆滚滚萝莉脸的范宁姐姐，范宁妹妹的长相更为亭亭玉立、气质也更为老成，与在《和平行者》开场登场的Paz颇为神似。考虑游戏真结局中的情节逆转，由老成型童星出演这个角色应该靠谱。

当然，对于谁来扮演《MGS》中的人物，相信每一个MGSer心中都有一套自己的理想演员阵容，笔者的想法只是一家之言，权当抛砖引玉，欢迎探讨！

结语

以上便是笔者针对"《潜龙谍影》系列"的电影化所进行的一系列无责任畅想，其实想法很简单，就是希望在不远的将来，我们能够捧着爆米花在大银幕上目睹《MGS》中各路鲜活角色的风采。相信这一天不会太远，而所有曾经紧握手柄和斯内克并肩作战的玩家，届时一定会泪流满面！

［文：Shogun Pipoc］

...0139.blog.163.com

你好情人节！

特别企划 SPECIAL FEATURE

不管你是男生还是女孩，无论你依然单身还是已经出双入对，“情人节”对于年轻人总是一个挥之不去的字眼。玩家对于情人节的认识与记忆，当然或多或少会和游戏沾边，这篇特企的出发点，便是从我们熟悉的游戏作品与人物说开，畅谈那些和情人节相关的故事，陪大家纪念这个别有一番意义的节日。要说明的是，本文中出现的情景剧均为虚构，各位看官也莫将虚拟世界中的爱情和现实生活划上等号，在这里小编祝愿所有读者能早日找到属于自己的幸福！

文 阳光成员 光之虹&Dicky、九兵卫、金馆长

美编 NINA



游戏中的十种理想女友



温柔成熟的大姐姐 姐崎宁宁

原名：あねがさき ねね
生日：4月20日
爱好：恐怖电影，整理家务
登场日期/作品：2009年09年02日/《LOVE PLUS》系列
经典台词：新人さんね？じゃあ、こっちに。

不知道是命中注定还是怎样，“姐崎宁宁”正如她的名字一样，一个“姐”字很好的诠释了宁宁在生活中的样子。在工作中照顾新人，为人温柔成熟，对待任何人都如同一个大姐姐一样。不过困扰宁宁的也是这个“姐”字，由于她的过于热心，从而导致周围人对她过分依赖，无论大事小情都会寻求宁宁的帮助，殊不知宁宁也需要一个可以让她依赖的人。

与宁宁相处下来你会发现，宁宁在生活中堪称是一位完美的角色，无论是交往中，约会时，工作中，你都会感受到宁宁对你的贴心，甚至连最容易让女孩生气的约会迟到宁宁也不会大发雷霆，无论是严寒还是酷暑宁宁都会耐心地在原地等上一个小时。但是一定记得，宁宁需要的是一位可以让她产生依赖感的男友，需要的是一位可以保护她的男友。

每天都是情人节

“烦死了，明明是情人节，却偏偏还要来加班。”都怪佐野生病了，店里的人手不够店长便一个电话把我给叫来，结果因为情人节的缘故，店里的顾客异常的多。“照这么看来今天晚上和宁宁的约会是泡汤了，真不知道怎么办才好。”我这么想着，没想到脚底一滑，手中的盘子顿时飞了出去……

“真是悲剧的一天，不仅没能答应宁宁陪她一起过情人节还因为打碎的店里的盘子挨了店长的责备。这算什么情人节啊？”我一边揉着屁股一边收拾东西准备下班。这时，休息室的门打开了，一个女孩跑进来说：“前辈，宁宁姐在店外面等你，说有事情。”我心里一惊，宁宁怎么来了？急忙收拾好东西跑到门外。

【20点34分，家庭餐厅门外。】

宁宁看到我跑出来后将手上的热咖啡递给我说道：“喏，这是给你的奖励，今天辛苦了！”。眼前的宁宁不仅没有一点生气的样子，反而一脸笑容。“你难道不生气么？今天是情人节，我却没陪你……”宁宁听后走过来拉住我的手说：“没有关系哦，有你在的每一天都是情人节嘛。”



More, GO: 73130.blog.163.com

青梅竹马终成眷属



藤崎诗织

藤崎诗织在所有恋爱游戏玩家的心目中，可以说是女神一般的存在。这位品学兼优的邻家少女，不仅外貌端庄美丽，性格也完美无缺。虽说和主角是从小一起长大的青梅竹马，但藤崎诗织对于玩家而言总有一种近在眼前却又远在天边的感觉。要想成功俘获她的芳心，我们不但要门门学习成绩保持全优，体育运动、道德品格以及根性与魅力也要出类拔萃，整整三年的高中生活内，我们要触发所有和她有关的特殊事件且容不得半点闪失，玩家不可以在女生中传出不好的谣言，同时也不可以和其他孩子产生任何暧昧的关系。只有做到了以上所有的事情，三年后玩家才能在传说中的大树下最终修成正果。

和藤崎诗织之间的回忆，随着两人关系的深入而逐渐被唤醒，儿时一起在公园玩耍、一起过女儿节、一起……林林总总的断片交织成的羁绊，让玩家对藤崎诗织的感情也愈发强烈。青梅竹马的关系，在两人的交往过程中被刻画到了极致，就像一张捅不破的纸，朦胧而青涩的恋爱总是充满了期待与幻想，她就是那个命运中的女孩。

得不到的永远是最美好的

追求藤崎诗织的过程，是一场考验耐心与毅力的马拉松。这场长达三年的单相思有很大的可能性以失败的结果告终，玩家的动力除了来自对藤崎诗织本人的憧憬，同时也少不了对自身的挑战与执着。或许并不是所有人都喜欢藤崎诗织这样的完美女生，但对于大部分人来说，得不到的永远是最美好的，哪怕过程再乏味再繁琐，成功告白后的喜悦也是无法用语言来表达的。藤崎诗织的存在象征了一种近乎完美的恋爱，而这正是所有人所憧憬和向往的，仅此而已。

原名：ふじさき　しおり
生日：5月27日
爱好：学习音乐鉴赏
登场日期/作品：1994年5月27日/《心跳回忆》系列
经典台词：－



性情专一的晴雨娘

陵祈

陵祁，秋之回忆中最令人惊讶的一位角色。开场的分手，让无数玩家震惊。究竟是什么样的女孩会选择在2月14日分手呢？但是随着游戏中剧情的推进，我们也逐渐了解到，这个女孩对于一蹴的深切的感情是任何人都无法比拟的。她为一蹴付出的感情一直到最后不惜用分手这样残酷的事情也希望能保护好一蹴，由此看出小祈的爱之深切。

只有爱到深处才会做到只要对方好，自己不论怎样都可以的小祈，一直以来默默地承受了巨大的痛苦。她很平凡，她很单纯，但是她对一蹴的感情是任何人都无法撼动的，他们是一对十足的“笨蛋情侣”，小祈一直在等待着天晴的下一秒。

雨中情人节

又是情人节，又是冰冷的雨。一蹴一个人在教堂静静的坐着，抬头看着挂在门口的晴雨娃娃。“不是说向晴雨娃娃许愿就会让天空放晴么？可是为什么今年的情人节再一次下起了冰冷的雨？教堂已经修复好了，但是小祈你还是没有回来。”

你还记得毕业前一个月的音乐教室么？

你还记得你问我要校服上的第二个扣子么？

你还记得……………………？

你知道我在想你么？

我在想你捏我鼻子时的笑容。

我在想你说的那句“小祈的猜谜时。”

我在想你刚刚睡醒时头发乱乱的可爱样子。

我在想你给我做好便当幸福地看我吃的样子。

眼泪流过一蹴的脸庞，如同屋外的雨水一样落在地上。不知是上帝听到了一蹴声音，还是挂在教堂门口的晴天娃娃显灵了，窗外那冰冷刺骨的雨水慢慢小了下来。这时教堂的门打开了，门外的光线照射进来……站在一蹴面前的小祈依旧是那一头飘然的长发，她歪着头说：“我回来了，一蹴，情人节快乐。”

雨，终于停了，一道美丽的彩虹跃然出现在天空中。

原名：みささぎ　いのり
生日：8月21日
爱好：钢琴，猜谜
登场日期/作品：2004年6月24日/《秋之回忆》系列
经典台词：雨は，何时か上がるのかな？

More，GO73139.blog.163.com

等待了数年的召唤士

尤娜

原名：ユウナ
生日：7月19日
爱好：唱歌
登场日期/作品：2001年7月19日/《最终幻想10》
经典台词：我成功了，我成为一名召唤士了！



经历过PS2年代，并且喜欢《最终幻想》的玩家想必一定会有一位心仪的女主角。一身华丽的日式和服，金色的魔法杖，棕色的头发，左蓝右绿的眼睛。当年湖中一舞，不知多少玩家为之心动。说到这里相信很多人都会将她的名字脱口而出，没错，她就是我们《FF10》的女主角——尤娜。虽然尤娜身上背负着沉重使命，但是她却从不表现出痛苦和悲伤的一面，在任何时候都是以开朗活泼的心态行动着，不过尤娜也是一位性格直率敢爱敢恨的女孩。

爱的水晶球

万里无云的天空下，几只纯白色的海鸥在海面上嬉戏着，悬崖边站着一名少女，有规律地吹着口哨，像是在呼唤着什么。少女闭着眼，用力地吹着不太清脆的声音，身体前倾，本来曼妙的身材在衣服的衬托之下更显性感。胸前挂着那个熟悉的挂饰，所有东西都没有太多的变化。在身边陪伴自己的还是微风和海鸥，而思念里面，还是只有那个人………………

时间一点点地过去，尤娜也似乎累了，坐下来静静的休息。此时她又想起过去的种种：每当自己悲伤失意之时，身边总有一名少年安慰；每当自己失去斗志迷茫之时，少年总会温柔鼓励；每当身旁有伙伴离去之时，男孩总会轻轻把自己揽入怀中……而现在，只有自己一个，孤零零的一个人。海风轻轻地拂过尤娜的脸庞，海浪声却无情地拍打着她的心房：就在上次冒险之后，从飞空艇跳下来的那一刹，在旁人看来，她的举止已经失去了一名召唤士应有的优雅和矜持。因为她见到了他，在他面前，不必要过于掩饰和造作。

“嗒，嗒，嗒”背后传来的脚步声令尤娜纳闷，究竟是谁会来到这个只有她们二人的秘密地方呢？回头一看，原来是他！泰达。他手里捧着的是一个记忆晶球。“这个就是我之前答应送给你的，全世界剩下的最后一个记忆晶球，我要用它来记录我们以后一起的日子”泰达如是说。此时尤娜的眼前已经模糊了……

小鸟依人的天然呆御姐

三浦梓



原名：みうら あずさ
生日：7月19日
爱好：带狗散步、品鉴咖啡
登场日期/作品：2005年7月26日/《偶像大师》系列
经典台词：好像又迷路了

短大毕业后，由于双亲催促自己早日过上安定的生活，刚满20岁的三浦梓怀着“与命运中人相遇”的理想进入了765事务所成为了一名偶像。外貌美丽动人的她有着令人羡慕的身材。不过在现实中，她却是个毛手毛脚的傻大姐，并且有非常严重的路痴，经常会不知不觉中在陌生的地方迷路。三浦梓的天然呆属性为她赢得了不俗的人气，这样的性格也让玩家感觉到治愈。

当然这只是表面上的，生活中的三浦梓是个很勤奋的人，加入“龙宫小町”后一直作为年长者而不断努力。为了改变形象并给事务所的女孩子做出榜样，她还自己剪成短发甚至不惜搬家。三浦梓并未满足于目前的人气，也从未以前辈自居，在事务所中的亲和力有目共睹。

倘若三浦梓这样小鸟依人的女生成为了我们的女友，想必甜蜜之余压力也会不小，那些年长且能给予她稳定依靠的男生或许在三浦梓的面前更有竞争力。此外，这类女生通常也会有一个共同点，那就是对感情方面比较敏感，三心二意或者不够温柔体贴肯定是不行的。总而言之，想要三浦梓成为自己的女友，那就得先做好相当的觉悟……

命运的瞬间

三浦梓所能想象得到最幸福的时刻，当然莫过于结婚，这是命运的瞬间，也是她最大的梦想。婚礼上的三浦梓将是最美丽的主角，那种耀眼的感觉足以将我们的内心融化，一切的一切相比这一瞬间都变得微不足道，只是这一刻恐怕也会扼杀不少人的幻想，所以这里就不多做描述了……

More, GO: 75139.blog.163.com

单纯腼腆的乖乖女 高岭 爱花



在日语中，“高岭の花”是高不可攀的含义，用来形容那些可望而不可及的事物。于是高岭爱花的这个名字，也最简单直白地描画了这个单纯腼腆的女孩内在的一面——美丽却孤单。在常人眼中，爱花学习成绩优异并且擅长体育运动，可爱的外表与乖巧的性格更是无数男生梦寐以求的憧憬；而事实上，隐形的光环却让大家拉开了与爱花之间的距离，他人的议论与眼光总是将爱花排斥在另一个世界，直到有一天，“我”走进了她的世界……

对大部分男孩子来说，高岭爱花是他们可以想象得到最正统的女友类型，这样的女生通常会受到众人的瞩目，但内敛的性格会令她少有知心的朋友。与这样的女生恋爱，你会成为她惟一依赖和倾诉的对象，她可以为你做任何事情甚至包括改变自己羞怯的性格。只是甜蜜的恋爱中也千万别忘了，再小的欺骗与背叛都会让这样的女生潸然落泪，你的一言一语都可能会给她脆弱的内心带来伤害，因为你就是她的全部。

原名：たかねまなか
生日：10月5日
爱好：网球，钢琴，制作点心
登场日期/作品：2009年09年02日/《Love Plus》系列
经典台词：ほら，ほら，マナカだよ~

情人节的约会日常

早上睁开眼发现已经10点半了：“糟糕，和爱花的约会定的10点30，这下肯定迟到了，她该生气了。”心里一边这么想着，一边手忙脚乱的穿衣，洗漱。今天是恋爱一周年的日子，爱花说让我陪她一起去超市购买食材，然后晚上去她家里吃爱花亲手制作的情人节晚餐。

【10点40分，十羽野车站。】

约定地点，看到爱花一个人低着头静静的站在那里，便急忙走上前跟她道歉：“对不起，我来晚了。”爱花惊慌的抬起头发现是我，很快便嘟起嘴说道：“你怎么才来，我都等你好久了……”我笑着道歉哄她，爱花发现了你的尴尬，站到你面前摆出了一个调皮的POSE说道：“看，是爱花哦~”然后在路人惊讶的目光中，满脸通红地跑到身后紧紧地拉住我手说：“好啦，去买巧克力了，晚上我要给你做一份特殊的礼物！”

隐藏性格的小女孩 小早川 凛子



原名：こばやかわ りんこ
生日：8月17日
爱好：在图书馆看书，听音乐，格斗游戏
登场日期/作品：2009年09年02日/《Love Plus》系列
经典台词：やめてなかったんだ、图书委员。

说话冷淡刻薄，喜欢独自在图书馆看书，经常深夜外出去街机厅打游戏的凛子乍一看好像是一个性格恶劣的女孩。其实是由于父亲再婚的缘故造成了凛子现在这样的性格，因为凛子觉得自己是那个家庭中多余的一员，惧怕由于自己的原因再次破坏掉这个新的家庭。

其实真正了解凛子后你就会发现，凛子只是将自己封闭了起来，因为她的内心实在是不能经受任何打击了，凛子就如同一只过分保护自己的小猫，无论是谁靠近她都会伸出尖尖的爪子来保护自己。但是一旦你走入她的领域中就会希望能帮助她打开封闭的内心，让她露出微笑。如果你希望能永远保护凛子的话，那么不要犹豫，大胆地对她告白吧！

绝对服从

我躺在床上心里想着：“明天的情人节到底应该去哪里玩好呢？不能总在图书馆里看书吧……”想着想着便眼皮发沉睡了过去。

“哎！这是哪里？怎么会是在街机厅？我怎么还在玩着格斗游戏？对面的人是谁？”我侧身往对面看了看，发现对手居然是凛子！“好吧，既然是凛子我就要好好的和她打一局了！”九局过后，站在凛子身后的玩家逐渐形成了一个圈在纷纷议论着：“这小姑娘玩的可真厉害！”“是啊，都连赢对面的那个男的九局了！”听到这些话我脸上有些挂不住了，最后一局我一定要扳回面子。不知道是我放开了，还是凛子听到那些人说话后故意放水，最后一局居然打到了第五盘，就在我马上要赢得时候。突然从对面机器上传来了敲门的声音……

【2月14日 自宅 8点30】

咚咚咚，“大懒虫，快点开门！”门外传来凛子的声音。“什么啊，原来是场梦啊！我还以为真的要赢了。”我一边揉着眼睛，一边走到门口把门打开。“真是的！你怎么才起来？难道不知道今天是情人节么？”凛子一脸不悦的说道。“啊啊，我马上就收拾好出门！不过，你想好要去哪里过情人节了么？”凛子仰起头很认真地看着我说道：“今天是情人节，你可要好好陪我才行，我们就先去街机厅打格斗游戏吧！”

以遗迹为家的女强人

劳拉·克劳馥

闻名世界的女冒险家，上天下海入地无所不能，越是危险的地方越能激起她的挑战欲望。在 21 岁的时候她毕业于女子精修学校，返家途中飞机失事，她凭借一己之力活了下来并最终获救，从这时候起她的生命就与冒险结缘。

劳拉不是超人，她能够成功地从各种危险境地中活下来，除了依靠过硬的本领之外，坚强的意志也是一大主因，想必能让劳拉看得上眼的男人不会是是个胆小鬼，各位男士最好揣摩一下再来追她。另外，想和她交往还需要有一副不错的身手，想想看，如果你费劲九牛二虎之力从郊外的山上采到了一束鲜花送给她并洋洋自得，过两天她从喜马拉雅山上带回一束雪莲送给你的话，你将是多么尴尬啊！



原名：Lara Croft
生日：2月14日
爱好：冒险、搜集文物以及与她母亲有关的事物
登场日期/作品：1996年11月/《古墓丽影》系列
经典台词：From this moment,your every breath is a gift from me.

不可能完成的任务

“哐！”冰镐在坚硬的冰壁上划出了一道白印，却根本就没有扎进去。看看脚下的万丈深渊，我有点泄气；这山峰眼看是爬不上去了，而且很有可能下都下不来，可是如果我就这么半途而废的话，可能会连续第三年被她嘲笑：第一年我从大堡礁搞了一块珊瑚，却发现还没她 15 岁那年搞到的那块大；第二年我赌气从非洲抓了一头小猎豹回来，结果她只是带我参观了一下她的标本收藏，我就没信心拿出手了。难道第三年我竟然要死在帮她找礼物的半路上吗？这会让她笑死的吧。

“呼！”头上垂下一条绳子，我简直像是抓住了救命稻草，死命拽住绳子爬了上去。她蹲在那条绳子的边上，笑眯眯地问我：

“说说吧，为什么不带救援人员就独自攀登科休斯科峰（澳洲第一高峰）？”

我往前走了两步，捡了一把地上白色的鲜花递给她，由于紧张，声音有点粗：

“生日快乐，情人节快乐，劳拉。”



原名：ななさき　あい
生日：2月21日
爱好：游泳，大海，照顾弟弟
登场日期/作品：2009年3月19日/《圣诞之吻》系列
经典台词：先輩のエッチ！

善体贴人的学妹

七咲逢

七咲逢在学校中是不算起眼的高一女生中的一个，她总是沉默不语，看上去性格冷酷。而实际上，七咲逢为人温和亲切，很擅长照顾和体贴家人。由于逢的家里是双薪家庭，因此有着会帮忙父母做晚饭，以及担当弟弟的监护人等十分贤惠的一面。游泳部的前辈毕业后，逢独自承担起了部长的职责，运动神经出类拔萃的她是游泳部寄予厚望的明日新星。即便如此，逢依然非常低调。在放学后甚至会独自一人默默地继续练习或在河边练跑，她就是这样一个脚踏实地的勤奋女孩。

虽然和逢这样的女孩子在一起谈不上浪漫，但你却能时时刻刻感觉到温暖。她不会因为年龄小而故意撒娇，相反倒是不介意你对他撒娇或者开玩笑。即便受到委屈她也会哭鼻子，即便两人不能随时随地在一起，她也愿意默默地在背后支持你。在她的心目中，无论多久，你都永远是她的前辈。

恋爱数年后

大学毕业后，橘纯一进入了一家不大不小的建筑会社，而逢则在公寓附近的一所幼儿园当起了老师，虽然平时工作很忙碌，但两人的生活却依然甜蜜，每当纯一回家抱怨辛苦和劳累时，逢总是像安慰弟弟一样静静地听他发牢骚。闲暇时，两人也会经常去当初相遇的那个小公园，看看夕阳，回想高中时青涩的回忆。

“前辈，如果那个时候我没有遇到前辈的话，现在会是怎么呢？”逢笑着对纯一说。

“这个嘛……”纯一挠了挠头若有所思，不会很快又笑了起来：“不会啦，我如果没有你陪着的话肯定不行啦！”

纯一见逢不说话，于是又继续卖乖地说道：“今后无论发生什么，我都会一直在你身边！”

“前辈就是会花言巧语！”逢啼笑皆非地拍了拍纯一，幸福的泪水悄悄浸湿了眼眶。

More, GO: 73139.blog.163.com



性感的原罪羔羊

游戏文化 特别企划

最让人争议的一位女性角色，但是你不得不承认大部分男人都经不起凯瑟琳的诱惑。大胆的穿衣风格，天真可爱的样子，性感火辣的身材。她是一位标准天使脸庞，魔鬼身材的女性。只可惜，凯瑟琳永远做不了一位好女友，和她在一起，你也许会感觉到快乐，也许会感觉到幸福。但是每当夜幕降临之时，你就会身不由己地进行一次“地狱般的试炼”，一旦坠入深渊，恐怕等待你的不仅仅是噩梦中的死亡。

其实如果真的想和凯瑟琳白头偕老也不是不可能，首先你需要有不畏惧死亡的自信，然后你需要有改变自己观念的勇气，最后也就是最重要的一条，那就是和经典台词说的一样：我们的目的并不是成功，而是在失败的道路上不断前进！如果能达到这3条，那么恭喜你，你不仅能永远的牵住凯瑟琳的手，还会变成魔界之王（笑）。

地狱与天堂

“迷途羔羊”酒吧，文森特独自一人在喝酒，今天是情人节，身边的好友都陪自己的女朋友去了，只剩下自己一个人坐在座位里喝着闷酒。喝到有些微醺的时候迎面突然传来了高跟鞋的声音“究竟是谁呢？情人节还会来酒吧？”文森特抬起头，顿时间被眼前的美女吸引住了。性感的白色吊带袜，匀称的身材，最重要的是那天使一般的脸蛋。“哎呀，你怎么一个人坐在这里喝酒啊？我坐在这行么？”不等文森特说话，站在桌旁的美女先下一城。

【2月15日 自家床上。】

文森特醒来，发现身边躺着昨夜在酒吧中碰到的凯瑟琳，但是昨天晚上都发生了什么却一点都想不起来，只记得两人都喝醉了，凯瑟琳说：“都这么晚了啊？你家里有没有住的地方啊？这个点我已经回不去家了……”然后两人一起回到了文森特的住所，后来文森特好像做了一个梦，梦里面的眼前有一面高高的墙壁，身后好像还有什么在追着自己，最奇异的就是自己的头上好像长出了2个羊角。这到底是噩梦还是什么？不等文森特回想起来，身旁的凯瑟琳已经醒来再一次将文森特抱住。

“难道这一切都是幻觉？”

凯瑟琳

原名：catherine
生日：不详
爱好：你们懂的
登场日期/作品：2011年2月17日/《凯瑟琳》
经典台词：我々の目的は成功ではなく、失败にたゆまずに进むことである。

最浪漫的告白场所Top 10

NO.1 传说树下（心跳回忆）

相信每个玩过《心跳回忆》的玩家都不会忘记那棵立在学校之中的传说之树。相传只要在那棵树下告白成功的情侣就可以永远不分开，永远幸福。虽然这只是一段美好的传说，但是有传说的地方一定会比没有传说的地方强。



当然，就算是在这棵树下告白也是需要选择季节气候问题的，任谁也不会在寒冷的冬天，站在一棵枯树前告白吧？（相信没有女孩会高高兴兴答应这样的告白的）在树下告白的最好时间段就是4月份，那个时候万物早已复苏，高大的树干上已经长出了嫩绿的树叶，春风袭来无数粉红色的樱花瓣随风飘落，落在两人的身旁。这个时候，无论是谁也都会明白对方此刻的心意了。

浪漫指数：★★★★★
传说指数：★★★★★
成功指数：★★★★★

NO.2 幻光河（最终幻想10）

你可以说你没玩过《最终幻想》，你也可以说你不知道《最终幻想10》的剧情是什么。但是你绝对不会没看过泰达和尤娜在幻光河中接吻的那段CG。两人相拥在齐腰深的水里，湛蓝色的水晶散发出无尽的光芒。此时此刻，不必多言，伸出手将她揽入怀中即可。



这个场景美是美，可惜的地方就是如果俩人没有什么能力的话从湖水里出来之后肯定是浑身湿漉漉的，搞不好还会受寒生病，所以咱们玩家也就别学泰达了。在夏天的时候乘一艘小船行驶至湖心，岸旁杨柳随风摆动枝叶。不用小编我多说，男生们也都明白该说些什么话了，因为也许女孩早就准备好了。

浪漫指数：★★★★★
感人指数：★★★★★
成功指数：★★★★☆

More, GO: 73139.blog.163.com

NO.3 蜀山（仙剑奇侠传）



如有你相伴，不羡鸳鸯不羡仙。仙剑中的一句话，点醒多少梦中人？蜀山作为各位大侠和侠女的约会圣地，怎么可以不上前3名呢？想象一下：空中仙鹤翩翩起舞，身边白云静静漂浮，若能再用一记御剑飞行，还真是连鸳鸯和神仙都不羡慕了。

只可惜蜀山虽然浪漫但是在现实中却找寻不到这座漂浮在空中的神山。更何况蜀山还有N多神秘禁地，如果一个不小心闯入“锁妖塔”那可就不是两个人表白那么简单的事情了。但是不管怎么说，蜀山作为3A级别的人间仙境还是很适合众情侣用来当做表白圣地的。

浪漫指数：★★★★★
危险指数：★★☆☆☆
成功指数：★★★☆☆

NO.4 矿石镇（牧场物语）



青色羽毛，改建大床，定情信物，红心事件，说到这玩过GBA的玩家肯定知道这是什么游戏了。《牧场物语矿石镇的伙伴》一款充满的幼时回忆的作品。不过在矿石镇中没有魔王抢走你的女友，也没有国王让你迎娶他家的公主，我们不用拯救世界，我们不用守护和平，我们要的就是拥有一段平平淡淡的爱情。

矿石镇如此生活也是如此，和喜欢的女孩每天在一起聊天，时不时送她一些小礼物，俗话说得好“日久生情”，时间长了女孩自然而然就能感受男孩的用心了，这个时候倘若再能发生一些特殊事件便大功告成了。

浪漫指数：★☆☆☆☆
平淡指数：★★★★★
成功指数：★★★☆☆

NO.5 库巴城堡（超级马里奥）



为什么一个穿着蓝色背带裤的大胡子水管工可以从1983年一直到2012年都有一位美丽的碧奇公主陪伴其左右，而我们却什么都没有呢？答案很简单，因为有一只叫库巴的乌龟一直在强抢公主。别看这剧情是英雄救美的俗套剧情，但是你不得不承认姑娘们就认这个，否则那么漂亮的碧奇公主也不会次次都亲马大叔。

想在这表白，我们就需要有一个坏蛋，而且这个坏蛋还得有一座城堡，在这个城堡中最好机关重重，既有岩浆又有杂兵，城堡越难咱们表白成功的几率也就越大。最后如果你能这城堡中勇往直前并且后帅气的打败BOSS，那么美丽的公主就一定会主动投入你的怀抱了。

浪漫指数：★☆☆☆☆
难度指数：★★★★★
成功指数：★★☆☆☆

NO.6 烟花大会



夏天，和服，夜晚，河边。想到什么了？没错，那就是一年一度的夏季烟火大会。《最终幻想13》中斯诺向塞拉求婚的地方就是烟花海，只不过人家更浪漫一些，开着飞空摩托来到了离烟花最近的地方看，虽说有些危险但是却获得了常人看不到的美丽景色。

现实中的咱们如果也想这么做的话就有点困难了，不过每年的7月底在日本各地都会举办各式各样的烟花大会，夏季的夜晚，一发发美丽的烟花在空中绽放，各种颜色的光线映照着两人的脸颊，在这样美丽的场景下选择告白一定会是一个终身难忘的美好回忆，不论是浪漫程度还是成功的几率都是满分！

浪漫指数：★★★★★
回忆指数：★★★★★
成功指数：★★★★★

NO.7 热海



提到《Love Plus+》就不得不提起一个著名的旅游胜地。这个位于日本本州伊豆半岛附近的山边小城应该是受到游戏影响最大的恋爱胜地之一了。由于此地的温泉是由海中升腾而出，故而得到“热海”一名。金黄色的海滩上有着象征恋人幸福的塑像，热气腾腾的温泉也有着日本三大温泉的美称。

而喜爱《Love Plus》的玩家们肯定迫切的想知道现实中的热海是否与游戏中一样，答案是：100%还原，你所能在游戏中看到的都是实景。怎么样？在这样一个临靠大海，又有温泉，又有美丽相模湾的小城中，你们还在等什么？快快约上心仪的女孩子或带上3DS来一次幸福的度假吧！

浪漫指数：★★★★☆
还原指数：★★★★★
成功指数：★★★★★

NO.8 关岛



位于西太平洋上的关岛不知道有多少人听说过，但是自从2011年10月份一款名为《与AKB1/48在关岛恋爱的话》发售后，大部分喜爱AKB的玩家们就都记住了这个风景秀美的南国岛屿。

海风，阳光，沙滩。在这个全年平均温度在27度的美丽小岛上，难道没有人期待会有一场美丽告白么？虽然关岛的名声没有夏威夷大，但是岛上那清澈见底的湛蓝海水，几近奢华的水晶教堂，还有海洋公园中的情人桥都暗示了这是个恋爱胜地。如果说《Love Plus》带火了热海，那么《AKB1/48》带火的就一定是这美丽的关岛了。

浪漫指数：★★★☆☆
金额指数：★★★★★
成功指数：★★★★★

More, GO: 73139.blog.163.com

NO.9 摩天轮

每一个摩天轮都有一个浪漫的故事，这句话说的一点也不假。可是游戏中有摩天轮的场景不多，惟一勉强算上的就是《秋之回忆3》中儿玉响的最终场景。不过摩天轮这个“游乐场”3宝在现实生活中却是遍地都是，不同于旋转木马的童话，也不同于过山车的刺激。摩天轮仿佛就是为情侣存在的一般。

世界上最有名的摩天轮当属身在伦敦泰晤士河畔的“伦敦眼”了，当透明的车厢缓缓地升至最高处，周围的景色在两人眼中一览无垠的时候，那么这个时候也就是告白的最好时机了。在这样一个幸福的时刻，又会有几个女孩能拒绝这样华丽的告白呢？

浪漫指数：★★★☆☆
时机指数：★★★★☆
成功指数：★★★★☆



NO.10 身边

最美好的风景不是不在我们的身边，只是我们走的太快忽略了它。有些时候停下脚步仔细看看生活的四周，也许熟悉，也许陌生。但是总会有幸福和美好发生在我们的身边。拿上一部相机，穿上一身休闲的服装，放下烦恼，放下嘈杂，走出家门。我们也许无法到达上面的9个场景，但是我们的身边只有喜欢你的人存在，只要我们善于发现，就会知道身边也许不是最浪漫的，但却是最成功的地方。

浪漫指数：☆☆☆☆☆
美好指数：★★★★★
成功指数：★★★★★

情人节的特殊事件

喜剧版

下雪的情人节

2月14日虽说已经立春了，但是北半球这边的气候依旧处于寒冷的冬天，不过情人节这天下雪的特殊事件还真是不多见。下雪的情人节绝对是老天爷在帮助一对对情侣，还有什么比男朋友的怀抱更温暖的地方呢？

收到女友亲手制作的巧克力

在中国的情人节大多数都是男孩子送自己心仪的女孩巧克力和玫瑰花，但是有没有男生想过情人节能收到自己女朋友亲手制作的巧克力呢？　在日本情人节这一天，女孩会把自己亲手做好的巧克力送给自己喜欢的男生以表达自己的爱意。怎么样？羡慕么？

告白成功

情人节绝对是一个千古不变的告白节，选择在这一天告白大多数都会成功，因为女孩们也希望自己的恋爱纪念日更加好听一些。有着情人节这个光环的祝福，相信恋情也会随之幸福，这样多有纪念意义啊！

义理巧克力

不含有任何恋爱意义的巧克力，在日本被称为”义理巧克力”，在2月14日这天收到“义理巧克力”的人，一定要给对方回礼才可以。回礼的日子则是在一个月后的3月14日白色情人节，在这一天以相应的礼物回赠对方，以表达谢意。



悲剧版

一个人在KTV度过

情人节，朋友都在高高兴兴的过节，而自己却只能一个人在KTV孤单的唱《单身情歌》，这样的特殊事情恐怕是单身中最悲惨的特殊事件了吧？

被朋友晒女友

如果觉得一个人度过还不算悲惨的话，那么在唱完歌准备回家的时候发现自己的好友陪着女朋友刚刚吃完情人节晚餐来唱歌又是什么呢？如果上面的那个是悲剧的话，那么这个特殊事件就肯定是情人节悲剧中的悲剧了。

加班不能陪女友过节

情人节女友订好了餐厅座位，订好了电影票。但是却因为加班不能陪伴女友，想必碰到这样的事情的也一定大有人在吧？而往往这样的惨剧后面伴随着是两人的吵架，唉！情人节这一天要是能放假就好了。

圣战日

每年的情人节也是死死团的圣战日，在情人节的当天死死团会出动大批量团员发动“圣战”。其实“圣战日”不过就是一些长期单身的网友们在网上联合起来集体向情侣们宣战，借此来发泄自己郁闷的心情罢了。

让虚拟女孩走进真实世界的魔法——AR技术

二次元的妹子，说到底都只是游戏中的人物，再怎么美好也跳不出屏幕里那方寸的虚拟世界。直到一项名为“AR（Augmented Reality）”的技术出现，现实与虚拟之间的障壁才被彻底打破。

AR技术全称增强现实技术，它将原本在现实世界的一定时间空间范围内很难体验到的实体信息（视觉信息、声音、味道、触觉等），通过科学技术模拟仿真后再叠加到现实世界被人类感官所感知，从而达到超越现实的感官体验，这样的技术叫做增强现实。虽然听起来比较高深莫测，但AR技术这两年却早已不知不觉走进我们身边。从简单的大头贴到摄像头卡片识别，甚至到试装、换发型这些也可以通过AR技术轻松实现；而在游戏方面，从最早PS2时代的EYE TOY到现在的

More, GO: 73139.blog.163.com

PS MOVE、Kinect 以及 3DS 和 PSV 这两部掌机家族的新丁，一直以来都在探索着 AR 技术无穷无尽的可能性，这将是未来的互动娱乐不可缺少的一个发展方向。



AR 技术之于恋爱游戏，原本只能存在于另一个世界的虚拟女孩得以出现在我们的身边。距离被瞬间拉近后，玩家对角色的认知也会被彻底颠覆。女孩们在游戏中的一举一动，被随时折射到真实的生活场景内，于是幻想变为现实。当然，AR 技术的引入仅仅是恋爱游戏变革的第一步，还只是停留在视觉的层面上，虚拟现实的未来谁也无法估量。至于这对于我们普通人来说是好事还是坏事，那就因人而异了。



星恋AKB

说完二次元现在来说说三次元。在如今的宅男群体中，偶像宅的数量正在悄无声息地扩大，这其中 AKB48 有着很大的功劳。这个当前日本最红的偶像团体花了 6 年半的时间创造出今天的成就，也和那群一如既往支持她们的宅男有着不可分割的关系。如今，AKB48 这个团体已经红遍整个亚洲，只要你对日本宅领域稍有了解，就算不认识 AKB48 里的成员，也至少听过 AKB48 这个名字。在中国，AKB48 的人气和知名度已经达到了一个高度，不少综艺节目中甚至出现了 AKB48 某些单曲的山寨版，这种山寨行为我们暂且不论，但至少从侧面反映出 AKB48 的影响力。

说了那么多，那情人节和 AKB48 有什么关系呢？大家别忘了，NBGI 可是出过与 AKB48 相关的游戏的，共有两作，分别是《AKB1/48 与偶像恋爱的话……》以及《AKB1/48 星恋关岛》。在现实中，AKB48 这个团体受到“恋爱禁止条例”的约束，不能做出和恋爱相关的举动，不过在游戏这个虚拟世界中，成员们都纷纷摆脱条例的约束，上演着一出出就算前途无亮也要追求真爱的戏码。并且这款游戏的玩法也很独特，在游戏中，玩家是一个被 AKB48 全体成员喜欢的高帅富，而玩家要做的是甩掉其中的 47 名成员，接受最喜欢那名成员的神表白。游戏中收录了成员们的大量照片，丰富的事件也由成员们自己出演，最后的神表白影像更是能让人想入非非，最关键的是 48 名成员中，想让谁对玩家表白这件事由玩家自己说了算，而玩家要做的仅仅是甩掉不喜欢的成员，追女生咱不会，甩掉女生咱还不会么？在情人节里，和 48 个妹子打情骂俏，最后接受一个自己喜欢的妹子的表白，即便你不是 AKB48 的粉丝，面对这样一款“倒追型”游戏，成就感和满足感自然不会少。



特别篇 浅谈情人节的穿衣打扮

大家好，我是小 D。曾在扶桑之国穿衣打扮几天，见尽异邦尤物雷人，遍感国中青年硬件不差。现以一拙文奉上，望抛砖引玉，给广大宅腐“团友”参考。一年一度的情人节又来了，对于各位“团友”来说，这又是一个既妒忌又羡慕的日子（门外听到某编大哭）。可否有想过，现实生活中，自己也能够来一次华丽变身，邂逅心仪的他（她），最后解开人生赢家这个最大成就呢？（笑）俗话说得好，没有天生丑陋的人，只有天生懒惰的人。不会打扮？没问题！其实在游戏当中就有了很好的参考角色。如果大家在平时打游戏过程中稍加注意，就会得到其中的提示，总结出自己一套的打扮心得，变成朋友们身边一道靓丽的风景线。

男生篇

第一节：潇洒的披风

下定义：披风类，就是角色的服装以披风或者中、长段下摆为主的服装设计的统称。披风一般被分为两类：一种是有袖子的大衣，另一种则是无袖的披风（或叫斗篷）。传统服装上披风必须是在外衣基础上再另加一袭或短或长的布起装饰之用。小 D 认为，下摆比较长的也属于此类型。

实际分析：大家的第一印象，披风就是潇洒。为了营造这种效果，角色们的服装通常会被设计为采用披风类设计，以凸显其“大侠”的风格。整体看来，这一类的设计的确挺适合塑造飘逸的视觉效果。因为在实际的游戏过程中，角色们通常都会以高速运动来回杀敌或赶路为主，如果按照其它来设计的话，这只会让画面变得“素”而毫无生气。

More, GO: 73139.blog.163.com

搭配实例：斯诺（来自《最终幻想13》）

游戏当中的斯诺被设定为重情重义，整天都把“我要保护塞拉，我要保护世界”之类的“空话”挂在嘴边。另一方面，霍普的母亲之死又一直缠绕在他脑海当中，挥之不去。虽说不是亲手杀害，霍普却一直认为是斯诺没尽力相救，才以致于如此田地。由于其召唤兽是冰雪两姐妹，因此斯诺的主题颜色是灰白色，为的就是与两姐妹的金属银白形成一种良好的视觉搭配，不至于单调且无趣。裤子和鞋子方面，斯诺和雷电走的是相反路线，宽松的军人裤外加坚实的男装皮靴，让人觉得弹跳力十足，腿力惊人。事实上也是如此。游戏的剧情当中许多场景都让斯诺君表现出异于物理的弹跳，使其还原为一个忠实可靠的大哥形象。

除了斯诺，《FF13》几个主角的统一着装都是以披风类为主（小正太君除外），鞋子清一色为靴子（不知道是否设计师有意为之），腰间或者在身上加点挂带之类的点缀，起到了从角色的服饰就能够猜到其性格这一重要作用。另外一个侧面看出，《FF13》所走的商业化路线的最主要一点就是，除了抓住粉丝的关注之外，还要吸引其他少接触或未接触过本作的人群的眼球。无疑，特色的服装就是一个良好的方法。俗话说得好，“人靠衣装，佛靠金装”，只要人物角色包装得当，一款二线剧情的RPG也能够窜上成为一线。


斯诺+召唤兽

第二节：非典型正装

下定义：何谓正装？顾名思义，就是以西装、晚装为主，出席正式或者严肃的场合所必需穿着的服装。近年来，正装在潮流界有了新的解释。为了标新立异和彰显个性，人们往往喜欢不按照传统的来穿衣搭配，例如牛仔裤衬西装外套，深色中靴搭配浅色西裤，特意把平整的衬衫弄皱等等，都是当今时尚界所独有的做法。


FFV13西装

实际分析：最常见的男士正装，是我们常常在白领们身上看到的“衬衫＋西服＋领带＋西裤＋皮鞋”，实际上，在夏天只穿着衬衫和西裤也是正装的体现，立领的中山装样式西服也属于正装范畴。西装的穿着讲究场合，因为相应的氛围，能够表现出西装庄重的特点。毕竟这样的场合我们能够撞上的都是少数，现在小D给大家讲讲比较简单又有特色的打扮。


史考尔

搭配实例：史考尔（来自《最终幻想8》）

纵观整个《最终幻想8》（以下简称FF8），最帅气的就是主角史考尔莱昂哈特。沉默内向的性格，忧郁深邃的眼神，脸上那一道明显的刀痕，构成了一个颇具发展空间的故事主角。正因为内向和沉默寡言，才让人觉得神秘，外加上一身非黑即白的素色打扮，这，这，这叫我们的女主角如何是好呢？

从史考尔一身装扮来看，值得学习的地方很多。首先是皮夹克外套，尽显男子气概！其白色毛肩的设计简直就是画龙点睛。白色里衣的设计不走寻常路，一点Deep V的风格可以稍微露出一些男人的胸膛。下身方面，只要不是正式正式西裤和短裤的话，平常各位穿得最多的深色牛仔裤或者深色休闲西裤都是可取的。只要双腿不是太过于“粗旷”。而鞋子都是穿深色的皮鞋或者短靴会比普通的某C品牌的帆布鞋看得有型得多。总之，史考尔这款的非典型正装是时下潮流之首选，但是一定要记得搭配好整体颜色，不要太花色，最好就素色，这样会可以衬托出穿衣者的深邃和孤高。

第三节：永远的硬汉

下定义：何谓硬汉？这是很难界定的。正如“一千个人都有一千个哈姆雷特”，每个人心目中的硬汉都不尽相同。在这里小D就不废话了，直接进入例子分析吧。



生化启示录

搭配实例：克里斯（来自于《生化危机》系列）

MoreJOO. 731...blog.163.com

用生化第一男主角来形容克里斯应该不会招来一块半块砖头吧。在游戏当中，克里斯那坚韧不拔的演出绝对会给玩家们留下深刻的印象，无论是初代与暴君之战，还是维罗尼卡里面与宿敌威斯克的肉搏，甚至于3DS上面的启示录，都让小D这种天生对大叔免疫的玩家产生佩服之心。和克里斯的坚强性格一样，他的装扮几乎没有多大的变化。可能是长期要与生化武器作战，枕戈待旦，每次出场克里斯都是一身标准的作战服行头：中短袖的衣服确保行动不受阻碍；标志性的作战背心确保能够放得下足够用的弹药和救命小刀；而下身就是典型的军用裤子，外加护膝和行动包，最后穿着靴子确保脚部的安全性。可以说，克里斯这一身没有多大的亮点，但是整体来看就是一个最大的特色：酷！如果性格具有男人味又有粗线条的玩家，那么极力推荐这款装扮。

女生篇


凯瑟琳

相比于男生，女生在服装方面就有着很大的发挥。下面就来说说比较有代表性的几个。

百变型代表人物：凯瑟琳（来自《凯瑟琳》）

Altus公司凭借剑走偏锋的《凯瑟琳》，一举多得2011年许多玩家的眼球和钞票。毫不夸张地说，这个本来沉闷简单的爬箱子游戏，只要眼球广告打得响和包装得当，还是有大的市场的。由于本作那种擦边球痕迹非常严重，许多服装都明显透露着某些人的恶趣味。

原本穿着性感的凯瑟琳，当换上了女仆装之后，整体少了几分暴露，多了一些可爱。在人们的习惯性思维当中，女仆装都是以黑白为主，打扮得像一个佣人般的小妹妹。如果阁下家中有这么一个撩人性感的女仆，请问你老人家还忍心呼来唤去么，不怕招来全世界光棍的诅咒么（笑）。所以说，女士们，如果你有心仪的男生，就差那么一步的话，就在情人节这一天换上女仆套装征服他吧；男士们，如果有女生在情人节那天用这一身装扮来招待你，你就认了吧。

御姐型代表人物：贝优尼塔（来自《猎天使魔女》）



贝优尼塔

看完性感的代表，我们来一点更加火辣的。如果说凯瑟琳是一只可爱纯情的小猫咪，那么贝姐绝对就是野性的女魔头！！游戏中贝姐虐杀各种天使的场景如今仍然是动作游戏类型的一种视觉挑战。火辣的身材和凶狠的手段，绝对能够形成鲜明的反差。一身被黑色紧身衣包裹着惹火的身材外加夸张得足以“要命”的“高跟鞋”，就是贝姐足以取胜的法宝。另外制作组也不忘给她戴上萌翻一切的眼镜和销魂的“美人痣”，试问有那个雄性动物有能力抗拒呢？白金工作室第一作就给广大腐女们来个这么典型的教科书教材，明显就是提醒各位：要抓住男人不是问题，就要看你够不够狠！腐女们，动手吧！

全能型代表人物：藤崎诗织（来自《心跳回忆》）

咳咳，以上两位对于宅男来说可能来得过分重口味了点，对于腐女们来说又或许一下子不会那么容易习得其精髓。以下给大家介绍最经典又最容易上手的方法——制服诱惑！传说的女神藤崎诗织就是其中的佼佼者。话说从登场到现在都已经接近20年，按照正常人来说诗织都已经是大妈级别了，但是她还是那么纯美动人，清纯可爱。这除了和“传说”二字脱不了干系之外，我都找不到其他理由说服自己。（某同学提醒：快点拉回正题了）咳咳，说回正题。诗织一身传统的水手服，系着一个鲜艳的黄色蝴蝶结，留着让人过目不忘的红色头发，看似简单但又不平凡的人，靠着人无我有的“气场”就可以秒杀所有宅男们纯纯的心灵了。只怪Konami当年设计的这一号角色真的是完美得过分，却又因为用力太猛，以致后来所有续作想简单复制初代的大成功已经是几乎不可能的事。话说回来，在小D眼中，其实校服作为最纯情最简单的制服，不是拥有“诱惑”那么简单，它是宅男们回忆过去校内时光的一种催化剂，同时间又最能够体现穿衣者自己脱去现今社会中物化的那一面，给人以清新的感觉。所以说，各位还在穿校服年纪的腐女们，趁着还年轻，不需要过于华丽的装扮，单靠最朴实简单的感情，也可以造就出不凡的效果。总之记着，该出手时就出手。



心跳回忆

总结

通过以上7个穿衣打扮的小例子，不知道各位同学有什么感想呢？男生们当然想自己高大威猛，玉树临风，风流倜傥，留情处处；而女生们就想自己闭月羞花、沉鱼落雁、含羞答答、众人羡慕。在这里小D只能说一句俗话：理想很美好，现实很残酷。毕竟王子公主都是极少数，连某著名的水管工和某公主都不是传统意义上的型男美女了，更何况最广大的宅男腐女们各有各的长短处或者现实问题。不论是否在情人节，如果各位着实想脱“团”致“富”的话，在穿衣打扮方面肯定要下点苦功。其实要来个华丽转身，肯定不止以上那些教会你装扮脱团的方法，那只是初学而已。

More, GO. 73139.blog.163.com

邪魔院



小编带你走进日本

虽然春节已经过去一段时间，但“冬将军”似乎还是依依不舍地不愿离去，从降温、降雨到降雪，这个2月一点都没有春回大地的感觉。不过话说回来，冬天也有它美丽的一面值得我们留恋，本期小九带大家去遥远的北海道，到冰雪覆盖的札幌的走一走，看一看！



札幌市位于北海道石狩平原西南部，是北海道的行政中心同时也是这里的工商业中心，札幌曾在1972年举办过第11届冬季奥林匹克运动会，位于市中心的带状公园大通公园也是每年札幌雪祭的举办场地，至今已有五十多年的历史。



▲虽然天气寒冷，但札幌的街道内却始终给人以暖洋洋的感觉。

札幌雪祭

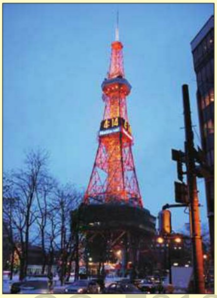
札幌雪祭（さっぽろ雪まつり）是每年2月在札幌市中心大通公园等地举办的冰雪盛典，每年会吸引约200万的海内外游客来次参观，是北海道最盛大的旅游活动之一。除了溜冰与滑雪，雪祭的重头是堆雪像、做冰雕，来自日本以及世界各地的爱好者会将他们的作品展示在会场内供游人参观。



▲雪祭中各种各样的冰雕是释放想象力的舞台。

札幌电视塔

札幌电视塔（さっぽろテレビ塔），又名札幌铁塔，是日本北海道札幌市内著名的地标之一，为电视及调频广播讯号中继发送塔，于1957年启用。位在札幌市中央区的大通公园中，是每年札幌雪祭与花祭举办的地点，公园两侧的带状商业区则聚集了所有北海道当地企业总部与日本全国性企业的北海道分公司。



▲札幌电视塔在夜色中也同样迷人。

札幌拉面

札幌拉面（札幌ラ－メン）是发祥于北海道札幌市的一种日本拉面。在日本各地都很有名。与喜多方拉面、博多拉面并列为日本三大拉面之一。札幌拉面以味噌口味为特征，是日本各地风味拉面中最早获得全国性知名度的口味。除了味增口味之外，也有许多店家提供酱油口味和盐味的拉面，但比起其他地方较咸和较辣。



▲寒冷的冬天来上一碗热腾腾的札幌拉面可谓大满足！

白色恋人巧克力

“白色恋人”是北海道一种著名的巧克力夹心薄饼，由石屋制果株式会社出产，1976年12月开始售卖，做法是在两块饼干中夹着一层甜甜的白巧克力石屋制果在札幌还设有一处由厂房改装建成的旅游景点，内有公园、博物馆及工厂，介绍“白之恋人”的历史及制造方法，珍藏了各国的历史茶具及关于巧克力的海报，每日的整点时间还有大型表演。



▲“白色恋人”是札幌最温馨最甜蜜的土产。

定山溪温泉

定山溪温泉位于札幌市南区定山溪境内，有“札幌的内客厅”的美称，是北海道最富盛名的温泉之乡，据说当地的温泉是在130年前由一位叫“定山”的僧人发现的。从市中心开车前往定山溪温泉只须约1小时，温泉街周边分布着“温泉瀑布”、“水怪谭”、“二见吊桥”等旅游景点，非常适合游览。定山溪的温泉为弱食盐泉，对风湿、神经痛、胃肠病等有疗效。



▲在银装素裹的大山中泡一泡温泉别有风味。

雪初音

说到札幌为什么要提初音？这是因为初音的诞生会社CryptonFutureMedia正是成立于此。随着这位虚拟歌姬从札幌红遍日本全国甚至走出海外，这几年初音也成为札幌招徕游客的看板娘。CryptonFutureMedia还别出心裁地为初音设计了体现札幌特色的“雪初音”形象，既推广了当地的旅游特色，其相关的周边商品也获得了大卖。



▲札幌的有轨电车上也贴上了雪初音的涂装，为市内的旅游不遗余力地宣传。

More, GO:73139.blog.163.com



玩运动

不知今年的总决赛超级碗大家看了没，爱国者与巨人的较量盛况空前，而中场表演的麦姐也颇为给力，可惜橄榄球运动在中国算不上普及，本期玩运动就为大家简单介绍一下橄榄球的相关内容，希望大家可以对这项运动和相关游戏有个了解。

★“美国春晚”超级碗盛况空前，带你了解 NFL 基础规则，以及《麦登 NFL》游戏系列。

美式橄榄球及衍生游戏“《麦登 NFL》系列”简介

文：crazyjojo

基本规则

因为美式橄榄球在国内还是比较冷门的运动，国内朋友对美国国家橄榄球联盟（以下简称 NFL）的一些基本规则可能还不是太了解，所以这里要简单的提一些基础的规则。美式橄榄球其实在美国叫美式足球，它是由英式橄榄球演变而来的，但是二者在规则上是有区别的，能向前传球是和英式橄榄球最大的区别。NFL 的基本比赛规则是比赛中双方各上 11 名队员，一方是进攻组，另一方是防守组。进攻组的目的是尽可能地将球向对方阵地推进，争取越过得分线进入对方端区达阵得分。进攻的方法有两种，球员带球向前跑（冲球）或空中传球（传球）。另一方防守组的目的是尽可能阻止对方进攻，并迫使对方丧失球权，如果进攻一方得分或丧失球权，双方队伍互换攻防，也就是原来的进攻方换上防守组，而原来的防守方换上进攻组。比赛就这样双方轮流攻防地进行下去，直到比赛时间结束。比赛的进程是用码数来衡量的，当进攻方开始一轮进攻时，有四次进攻机会，必须向前推进至少 10 码，如果进攻方成功推进了至少 10 码，则称为达到首攻，那么进攻方又获得另一轮的四次进攻机会。如果进攻方一轮进攻没有推进 10 码，则失去进攻权。所以防守方不仅要阻止进攻方得分，还要阻止进攻方在一轮进攻中推进 10 码以上。达阵是比赛中一次得分最多的方式，达阵一方还有一次得附加分的机会。要想达阵，球必须越过端区的得分线，在端区中接住传球或者是在端区内抢到丢球。达阵是 6 分，达阵附加射门是 1 分，附加达阵是 2 分，普通的任意球（也叫点球）是 3 分，防守组抄截球和特勤组抢到掉出来的球直接达阵也是 6 分。

超级碗

介绍完了基本的规则和位置后我们来说说超级碗。超级碗，也叫超级杯，是 NFL 联盟里 AFC（美国联合会）和 NFC（国家联合会）冠军之间的单场决赛，也就是 NFL 的总决赛。超级碗一般于 1 月底或 2 月初的一个星期天举行，那个星期天也被称为超级星期天。

在超级碗期间，美国各地人民都会在家中和朋友家人一起聚餐看比赛，或者出去到外面开派对，野营等，都是为了能够更好的看比赛，气氛非常热烈。超级碗带来的消费高峰已经成为圣诞和感恩节之外的第三大高峰，因此超级碗比赛日也被称为美国的第一大非官方假日，是除了圣诞，感恩外的第三大节日。美国民间的三句俗语可见一斑：一年中电视收视率最高的时段是什么时候？超级碗！一年中生活用水准最高峰的时段是什么时候？超级碗！一年中批萨外卖最多的时段是什么时候？超级碗！超级碗不但带来消费高峰，带来的收视率也非常高，在美国本土今年的巨人对爱国者的超级碗有超过 1。2 亿的人收看，继续刷新收视率。收视率高了广告自然多，今年中场秀的广告每秒卖到 380 万美元，这是一个多么可怕的数字；超级碗的门票价格也很不菲，笔者 xbox360 群里的一个朋友现场去印第安纳看比赛了，他花了 3500 美元只能买到中间靠后的一个位置，还是提前预定了一个月才能买到，这样的数据说出来确实难以置信。超级碗的中场秀也是它的一个亮点，经常有很多大牌明星出演，今年的中场秀就有久违的天后麦当娜来表演，扮着她的经典造型唱了几首她的经典歌曲；而且超级碗中场秀的影像，音声效果也非常棒，NFL 比赛的转播技术也是全美里最好的。

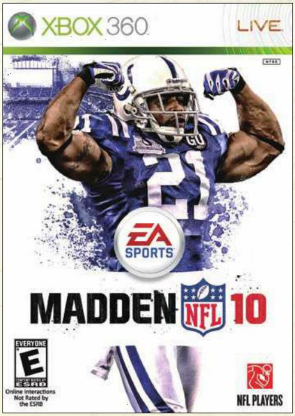
接下来笔者从林书豪的爆发来谈美国人为什么这么痴迷 NFL 的比赛。林书豪，熟悉 NBA 的广大国内球迷都知道，最近豪哥实在是太火了，底薪球员带领缺兵少将的尼克队 5 连胜，自己数据也非常惊人；他为什么这么火？就是因为他代表着一种奇迹，一种普通人实现梦想的奇迹，而在 NFL，像豪哥这样的奇迹可以说每年都在上演，NFL 的比赛就是这样一个很多奇迹发生的比赛，所以它深得美国人喜爱。NFL 的比赛常规赛轮次非常少，1 年只打 16 场常规赛，而最后能进季后赛的球队只有 12 只，32 只选 12 只本身就很残酷，而且轮次很少，所以咬的也非常激烈，一场输球就很可能让你一年的努力打了水漂，所以 NFL 每场常规赛都很激烈，大家都像打总决赛那么拼；在很多赛季，NFL 比赛到最后一轮都还有 20 只球队有望进入季后赛，竞争之激烈不言而喻。而进入了季后赛阶段，NFL 采用的是单场淘汰制，这就让比赛的偶然性更加的增大，很多比赛都容易爆出冷门；比如刚刚夺冠的超级碗冠军巨人队，巨人仅仅是以 9 胜 7 负的战绩最后一轮才挤进了季后赛，他们却在季后赛第一轮客场干掉了卫冕冠军常规赛 13 胜 3 负威风八面的包装工队，随后在超级碗他们也是处于不被看好的一方，最后却干掉了自己的老冤家之前一直非常强势的爱国者，十足的黑八夺冠戏码。而在 NFL 中，这样的戏码却时有发生，



More, GO: 73139.blog.163.com

超级碗历界的成绩也是下克上的居多，近几年除了钢人干掉红雀，圣徒干掉小马外，几乎都是不被看好的一方夺冠，你说这样的比赛能不吸引人吗？ NBA 黑 8 一次已经很难得了，超级碗经常黑 8，那么吸引老美的目光也就不足为奇了。我们再来说说被拿来对比林书豪的汤姆 . 蒂博，熟悉林的朋友都知道，人们认为他就是 NBA 里的蒂博；蒂博是谁？他是 NFL 里丹佛野马队的 QB 也就是四分卫，在加入 NFL 以前他是大学最好的 QB 之一，也是海斯曼奖的获得者（大学四分卫最高奖项），他是去年选秀进来的，但是一直在球队里就没什么出场机会，这个赛季前半段他也是一直没上场机会，偶尔替补一下；但是野马队前半段战绩非常糟糕，球队索性把主力 QB 放弃，让蒂博上场，之后的故事大家可能都猜到了，蒂博在他连续首发的比赛里带领球队一路高歌猛进，虽然常规赛最后几轮输了 2 场，但最后还是搭上了季后赛末班车；不过故事还没算完，蒂博在季后赛第一轮率队干掉了多界超级碗得主传统强队钢人（防守很好，类似 NBA 的马刺），而且是在加时赛，蒂博第一击超远距离传球绝杀！怎么样，很好的戏剧剧本吧，是不是和豪哥的剧本很像？所以美国人说林就是 NBA 的蒂博，蒂博的绰号也很拉风，上帝！蒂博的球风也和传统 QB 不同，QB 本身应该以传球为主，不过蒂博擅长的却是作为 QB 地面推进，或者配合跑锋地面推进，或者自己给跑锋掩护；传球次数很少，成功率也不高，短传居多，长传特别少，但这不代表他不会传球，打钢人的绝杀就是一击长传致命，所以说他的经历就更加充满了奇幻色彩。像豪哥这样的例子在 NBA 可能真的不多，在 NFL 里蒂博这样的例子就不少了，在红雀退役的老 QB 科特 . 华纳也是励志传奇，从替补陪练龙套拼搏起，再到主力，带队打入超级碗，常规赛 MVP，常规赛传球记录保持者，再到状态下滑，没球队要，甚至沦落到海外打球，最后再到 35 岁高龄重返 NFL，到联盟垫底球队红雀打替补，在前 2 号主力意外受伤的情况下首发，最后带领之前还在榜尾挣扎的红雀杀进超级碗，最后光荣退役！这样的传奇精彩吗？这在 NFL 是为数不少的故事，你说 NFL 能不好看吗？

说完了豪哥，我们再来说说 NFL 本身；美式橄榄球除了本身场面刺激，竞争激烈，经常上演逆转暴冷之外，更吸引人的是它丰富的战术选择和变化多端的阵型，NFL 的华裔球员王凯说过，进入球队关是背战术手册就跟考一次大学的主科没什么区别，需要记住的东西太多了，教练关战术板就得准备个 10 几个；NFL 的球员的平均学历也是美国职业运动联盟里最高的。说起战术丰富，美式橄榄球的战术复杂程度比起世界第一运动足球还有过之而不无及，单场淘汰的刺激和激烈也跟足球有的一拼，加上美国人比较不喜欢足球比赛时间太长，暂停较少，所以在美国美式橄榄球（其实就是美式足球）比足球受欢迎很多，他们都喜欢这样充满吸引力元素的运动。





▲今年超级碗卖力演出的麦姐。

《麦登 NFL》系列

最后我们来谈谈根据美式橄榄球衍生出来的系列游戏《麦登 NFL》，经常关注游戏新闻的朋友可能会发现，在欧美 8 月份的游戏销量榜首，通常都会被这款叫“《麦登 NFL》系列”的运动游戏占据，而且一卖就是 200，300 万份；当之无愧的欧美当月最热卖游戏。在《FIFA》没有成型前，《NFL》一直是 EA 最热卖的运动游戏，而且是其利润的不小的一部份来源，这也是 EA 经常出一些口碑销量一般的游戏却依然有不少开发游戏费用的原因之一。当然现在 EA 的第一运动游戏的交椅已经给了《FIFA》了。关于这个系列国内一般翻译成“麦登橄榄球”或者“疯狂橄榄球”，这个叫法问题不大，但是关于麦登的含义国内都有不少误区，其实这是游戏创始人兼主要制作者 JOHN 麦登的名字，他以前是 NFL 球员，还做过裁判和电视解说员，现在是这个系列的主要负责人。这个系列除了题材是老美最爱的美式橄榄球外，游戏本身的素质也非常出色，从《NFL06》、《NFL07》开始，它就基本能反映大部分球队的复杂战术了，到了《NFL08》以后，它基本能完全还原全部的 NFL 球队的复杂战术，这个是很难做到的；游戏本身的音乐，画面，操作手感，运动细节也都体现着 EA 体育游戏的功力，而且每作都会做一些改进，增加一些新的模式，比如生涯模式，经典战例回顾等，今年还向《FIFA》学习了在线 UT 模式，和《FIFA》形成了很好的良性学习竞争。“《麦登 NFL》系列”也一直是以模拟真实比赛为卖点的，肌肉碰撞什么的做的很到位，还有王朝模式里面的小内容也很丰富真实，这种追求真实的态度正是促使《FIFA》去拟真的动力之一。和 NBA 类似，“《麦登 NFL》系列”也有个非常出名的封面魔咒，说的是当上封面的球星通常第二年都会很背，比如《NFL07》的封面当时海鹰的跑锋亚历山大，他在当年可是 MVP，结果第二年就重伤，最后直接没球打就被球队裁掉了，着实悲剧。《NFL08》的封面超级新人文斯 杨在大学何其威武，地位就像 JAMES 刚加入 NBA 时一样，结果当了封面到今天也只能在球队打打替补，偶尔上上场；《NFL10》是采用的双封面，当年的钢人防守领袖绰号雷神的波拉玛鲁和红雀新王子费滋杰拉德，结果第二年波拉玛鲁直接重伤赛季报销，费滋杰拉德也只是季后赛首轮游而已。你说这些够魔咒不，其实更神的还有，《NFL04》的封面维克也是以状元身份进来的，身体素质超好，作为 QB 跑的和跑锋一样快，前几年的职业生涯也是顺风顺水，但是随后却因为斗狗，直接被法院判了 2 年徒刑，被关了 2 年！他的大合同也就此终结，不过他前年出狱后又在老鹰打上球了，去年居然率领老鹰差点杀进分区决赛，也是段传奇人生了。NFL 的游戏系列和运动本身一样，充满了传奇。

说了这么多，还是希望大家能去试试观看这项在美国很火的运动，也许你看了第一场以后就欲罢不能了，当然 NFL 的观看起点确实比其他运动高点，本文的目的就是希望能让大家在观看时会轻松一些；“《麦登 NFL》系列”最新的《NFL12》也希望大家都去实际感受一下，真的是很好的运动游戏，有条件能用家用机版的最好（ps3 和 360 版本的），没条件的可以去试试掌机 PSP 版的，虽然比家用机缩水了不少，但是依然能一窥这项运动的魅力，由于篇幅关系，这里就没办法深入介绍系列最新作《NFL12》了，希望大家能喜欢上这款系列游戏同时喜欢上这项团体运动。

More, GO. 73139.blog.163.com



猎人训练营

大家好！从这期开始本栏目将连载长篇小说《起源之歌》，作者T·R是一名游玩《怪物猎人 边境》数千小时的老猎人，开始工作后，能供其游戏的时间自然急剧减少，于是T·R决定写一篇小说纪念这段生活。其实这部小说从2008年就开始构思，修改多次后终于决定发布，作为连载的第一期，希望各位读者能将读后感反馈给我们，以便作者能对之后的剧情发展做出更加合理地安排，当然我们也欢迎各位来信分享你的狩猎生活，我们的邮箱地址是ucg@ucg.cn。

★怪物猎人长篇小说——起源之歌连载始动！

起源之歌

序

东多马尔城，一座为了探索古代龙种而兴建的城市。聚集在这里的人，无论为的是心中的理想，还是那诱人的功利，都没人愿意去探讨。在这里只有一点是清楚的——为了可以更好地活下去。

CHAPTER1 暗涌

"仍然没有任何消息吗？"少女失望地问道。

"对不起，大小姐……"一名猎人无奈地回答了少女的问题。

少女低下头头，悲伤的眼中泛出了点点的泪光，站在她身旁的人也只能无奈地摇着头，轻轻地叹息着，此时的大厅弥漫着一种让人窒息的悲伤气氛……

"大小姐，大老殿的骑士团长马卡恩来了。"门外的侍者走进来向着少女行了个礼，恭敬地说道。

少女用手轻轻地拭擦了下眼睛，用一种不符合她年龄的沉稳语调回应："请他进来吧。"

此刻侍者带着三名男子走了进来，跟在侍者后面的便是王国骑士团团长维尔·马卡恩。他身后的两个骑士都装备着王国工匠开发的最新式武器——骑士铳炮！

马卡恩环视了下，发现弥漫着一种悲伤的气氛，心里也早已猜到一二。

"看来我今天来的不是时候啊，米利娅·凯尔帕特大小姐。"

"团长大人多心了。格尔罗奥团长还在米纳加鲁迪还没回来，这里的一切事务暂时由我代理。"被称呼为米利娅的少女微笑地回答道。

"团长大人您今天来这也是势必有要紧事的吧。你们历来没什么事，是不会随便造访我们的。"米利娅依旧微笑地说道。

马卡恩回以微笑地说："既然米利娅大小姐已经猜到，那我也不绕圈子了。"

"这次我来的目的是想请身为四大猎团之一的你们，还有另外三大猎团4个月后一起来大老殿商量一下即将到来的狩猎祭。"

"狩猎祭吗……"米利娅的脸上不自觉地浮现出悲伤的神情。

（又一年了……父亲大人你到底在那……）



忽然有人拍了拍米利娅的肩膀："先别想了。大小姐。"

米利娅回头看了看拍她肩膀的人，微笑地回道："放心吧，麦罗迪叔叔，不用为我担心。"

"原来四大传说猎人之一的麦罗迪大人也在啊！"马卡恩礼貌地向着那名被叫做麦罗迪的猎人行了个礼。

麦罗迪看了眼这位骑士团长，完全没有搭理他的意思。他静静地回到米利娅的背后站着，闭上了自己的双眼。那一瞬间，马卡恩眼里透出一丝令人不安的寒光。

"好的，团长大人。请你转告大长老，我们一定会准时赴约。"米利娅暂时把悲伤的心情收了回来，认真地说道。米利娅很清楚，做为一名出色的猎人，就必须永远把悲伤放到第2位，甚至更后。

"恭候大驾！"马卡恩的嘴角透出一丝冷笑，随即转身离开了猎团大厅。

"麦罗迪叔叔，我想请你帮我个忙。"马卡恩离开后，米莉亚立刻向麦罗迪说道。

"大小姐请说吧。"这位老猎人没有任何疑问，很干脆地答应了米莉娅的请求。

"替我带个口信给格尔罗奥叔叔，让他尽快从米纳加鲁迪赶回来。我觉得这次马卡恩亲自来找我们不是想象中那么简单，商量狩猎祭向来都是随便派个人来通知我们，大老殿这次却派了马卡恩过来，看来大长老十分重视这件事，但也有可能是……"

"可能什么？大小姐？"

"我也不敢妄下定论……总之麦罗迪叔叔你让格尔罗奥叔叔尽快回来，麻烦你了。"

"好的。我明白了，大小姐！"麦罗迪说完后随即快步离开了大厅。

米利娅看着麦罗迪离开的背影，心里在暗暗地祈祷着……

东多马尔城的猎人集会所，和其他城市一样，除了是向猎人们提供食住的地方外，也是让猎人们在这里接受各项委托，以赚取维持生活费用的任务委托所。而这座城市与其他几座城市惟一不同之处在于，它是一个迎击古龙的要塞城市，也是猎人公会总部"大老殿"的所在地。

虽然大老殿也会向猎人发出委托，但基本上那些任务都是由王国秘密委托，所以通常这些都会交由猎团去负责，不会给临时组成队伍去狩猎的猎人。而猎团本身也并没有限制团里的猎人不可以去集会募集自己的队伍，所以这便是猎团能够存在至今的原因之一。而向大老殿提出并让其推行这个制度的人，便是米利娅的父亲——温格斯·凯尔帕特。

"妮珂！给我来杯啤酒！"

"好的！等一下！！妮罗那丫头一会回来看我怎么教训她！居然在这个最忙的点跑出去！气死我啦！"集会所的侍应生尼珂在忙碌地招呼着狩猎回来的猎人们，嘴里也不忘对自己偷懒的妹妹骂上几句。

集会所里的烟酒气常年如此，芬香的啤酒，呛鼻的烟草，这仿佛已经是所有城市集会所的标志。每天都有猎人完成委托后来这里庆祝一番，啤酒自然就成了他们庆祝时不可缺少的饮品。有时候集会也会向猎人们发出保护集会所的物资安全到达集会所的任务，这也是集会维持运作的方式之一，而猎人们都会亲切的称呼集会所为——酒馆。

当酒馆内此时还不断传来欢快的碰杯声时，一个背着大剑的少年推开了酒馆的门，缓缓地走了进来。他背上的大剑刻着四个大字——真·龙之颚！

看着酒馆这堆酒肉为伍的人，少年表情貌似有点不屑。他深深地

More, GO: 73139.blog.163.com

吸了口气，大步向酒馆的吧台走去。

“新人吗？”妮珂看了眼进来的少年，发现他正向吧台走去，自己也忙放下酒盘，过去看他是否需要帮助。

“欢迎光临！”妮可回到吧台，面带微笑地欢迎着这位远方的来客。

“请问，新猎人是在这里登记的吗？”

“是的。请麻烦你稍等一会。”妮珂继续微笑地说道。

少年打量了下酒馆的吧台，回答道：“好的。”

妮珂正准备转身，却突然朝着少年大喊了一声：“闪开！！！！”

“啊！？”少年只感觉自己的身体好像被人扯住一样，等他反应过来的时候才知道，妮珂用手抓主他的头把他整个人甩到了一边！

（这臂力哪来的！？）少年深深地被妮珂这一举动震撼着，内心暗暗惊讶，但接下来所发生的更让他目瞪口呆。

妮珂不知道从那里拿出了个武器，与其说是武器，不如说是一个超级大的白猫玩偶。

（她……她要干嘛！？）

妮珂把白猫玩偶举过了自己的头，眼露凶光。

（她到底要干嘛啊！不会是准备挥向我吧！）少年越想越惊恐，他只感觉到自己脑子一片空白，瞪大眼睛看着眼前发生的一切。

“姐姐！”

少年忽然听到背后传来喊声，正想回头的时候，一个人影已经从他头上飞跃而过。他本能抬头望去，只看见头顶上跳过一个和尼珂穿着一样的女孩子，很自然，女孩底下的风光尽收在他眼里。少年顿时只觉得自己自己的脸那一刹那像被火烧过一样滚烫。

“我踩！”咪的一声巨响，妮珂把白猫玩偶挥出，一击命中飞奔过来的女孩。随着各种“砰砰乓乓”的声音，女孩倒在了一堆铁制餐具中。

（她的怪力到底哪来的……）少年看着女孩被妮珂击飞后，脑里再次出现了这个疑问。

“姐姐！你在干嘛！”被击飞的女孩在散乱的餐具中站起来后怒斥着妮珂。

（竟然可以如此轻易就站起来？！）少年傻着眼，不敢相信这女孩受此一击后竟可以毫发无损。

“这是为了给妮罗你经常不准时来工作的惩罚。”尼珂冷冷地说道。

“有这样惩罚人的吗！你这是谋杀你自己的亲妹妹啊！谋杀！谋杀啊！”

“在吵什么啊。”忽然，传来一句老人的声音。话声一落，吵闹的酒馆立刻安静下来。卡奥还没弄清楚身边发生的一切，安静的酒馆又立刻恢复了原本的热闹。

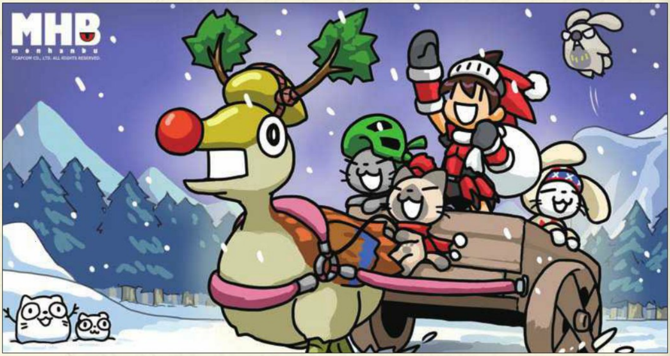
少年顺着音源望去，长台上面原来还坐着一个老人，他一直坐在那悠闲地抽着长烟斗里面的烟，对刚才发生的事仿佛根本没看见一样。

“呃……老爷子，是妮罗回来了。还有，有位新人来登记。”妮珂恭敬的回答着老人。

“新人？哪里哪里？”妮罗好奇地寻找着。

“我在这……”

妮罗好像发现新大陆一样，淘气地看着这位新人。



“你看什么！赶紧给我来工作！”妮珂狠狠地拧着妮罗的耳朵，强行把她拖走。

“姐姐！！人家耳朵很痛啊！！姐姐……”

（感情真好啊……）少年望着走回吧台的两姐妹，心里轻叹，待他回过头来时发现老头正半睁着眼睛。斜视打量着他。

少年对老人的表情十分不满，但他感觉到这位老人在这里的地位非同一般，只好有气自己咽了。

（现在不是抱怨的时候，先登记了再说。）

少年在背后的行李中拿出村长的介绍信，老人接过信，不慌不忙地拆开信封，看完后慢悠悠地说了句：“布兰斯特家的孩子么？”老人似乎在怀疑信的可信度。

酒馆里的人听见老人的话后，再次安静下来，他们看了眼卡奥，没一会功夫又恢复了往常的热闹。

“当然！我的名字叫卡奥·布兰斯特！”自称卡奥的少年急躁地回答了老人的疑问，以证明自己名字的真实。

老人把信放进衣服的口袋里，继续说道：“妮珂，把登记册拿给他填。”

“我来拿！我叫妮罗，那是我姐姐妮珂。多多指教！”妮罗调皮地递过登记册，向卡奥说出了自己和姐姐的名字。

“你给我回来工作！”妮珂向着妮罗怒吼了一句，转头向卡奥点了个头，微笑地说道：“不好意思给你添麻烦了，我是妮珂，多多指教。”

“呃……我叫卡奥，卡奥·布兰斯特。多多指教。”

听完卡奥自我介绍后，妮珂又扯着妮罗的耳朵回到了吧台的另一边。

“姐姐！你很暴力啊！姐姐！”

望着两姐妹离开，卡奥仿佛觉得自己的耳朵也被人扯住一般，不自觉地用手摸了摸。

“你打算看到太阳下山吗？”老人大力地吸了一口烟，随即吐了个大烟圈出来，分明在警告卡奥赶紧把册子填完。

虽然卡奥很不情愿，但还是接过册子和表，把姓名，出生地和使用武器填好交给了老人。老人看了看册子上面的资料：卡奥·布兰斯特，17岁，出身江波村，惯用武器大剑。

“有没想加入的猎团？”老人接过册子后随口问了一句。

“猎团？”

“嗯，没么？”老人斜视了下卡奥。

“请问，那是干什么的？”卡奥迷惑的问了一句。

突然卡奥的背后响起一片狂笑声，卡奥意识到自己的失态，顿时满脸通红。他偷偷的回过头去，发现很多人都捂着肚子在狂笑着。卡奥一手拍在桌上，对着那些笑着的人吼了一句：“有什么好笑！不知道很奇怪吗！？”

此时妮珂走过来微笑地对着卡奥说：“猎团是由猎人向猎人公会申请后，以保护城市的安危，迎击古龙，不破坏大自然的名义而成立的组织。猎团更可以由团内组织接受委托，让猎团里经常一齐狩猎的猎人去完成。进而提高团队的生存率，增进猎人之间宝贵友谊的公会式组织。”

“好了好了，今天先到此为止吧。”老人继续悠闲的抽着他的长烟斗。

“喂喂，老爷子。那他在名册的称号是什么哦？”妮罗用手指着卡奥，调皮地问老人。

“新手。”老人说完，便轻身跳下长台，悠然地走了出去。

卡奥虽然觉得这称号根本不适合自己，但他知道事到如今就算自己再怎样反对也不会有任何作用，只好接受这被人看来是猎人门外汉的称号了。

（哎……无奈的一天。）

下期预告

原本正常不过的一年一度狩猎祭，为何大老殿会如此重视？这后面到底隐藏了哪些不可告人的秘密？新人卡奥又会在这壮丽的东多马尔城遇到什么扣人心弦的故事？

More, GO: 73139.blog.163.com

指间方圆

★MOBILE LAND★

栏目主持：洛克

今后“指尖方圆”将采用全新版式，分为刊登业内新闻的“业界动态”和介绍近期值得一玩的新作品的“劲作直击”两大板块，其中Android游戏可以使用二维码工具扫描我们提供的二维码直接下载哦！如果对本栏目有什么意见或是手机使用上的问题，欢迎来信咨询，我们的邮箱是ucg@ucg.cn。

业界动态 谷歌统一化战略

春节结束，各大公司的财务报表也基本都公之于众了，虽然到下个季度前几乎不会有什么大新闻，不过从Android更新4.0后一直没有太大的动作的谷歌最近倒是小动作不断，我们也不难窥探出一些2012年谷歌对于自家机器人平台发展的想法。

俗话说“攘外必先安内”，虽然在过去的一年Android在与iOS的全面战争中取得了傲人的成绩，平均每月的市场份额都比iOS高出15个百分点，但是年底的财务报表显示除了三星和HTC盈利颇丰以外，其他支持谷歌的厂商们情况并不容乐观，和苹果的大赚特赚形成了鲜明对比。谷歌比任何人都知道Android还有什么缺点，靠着开源起家的小机器人在多品牌、多型号机种上区别甚大的用户体验一直是一个大问题，而iOS的最大优势正是其整合式的独一无二的用户体验。由于是开源系统，谷歌并不能强制要求各个厂商该如何做，但是要全面战胜iOS除了不断完善Android外，必须让各家的机器人有一个较为统一的标准，使Android本身的用户体验更加优越，于是我们就看见了年初谷歌几项虽然动作不大但是意图明显的举措。

Google Market从2011年开始一直是谷歌十分重视发展的一环，也是如今在手机尤其是平板方面与iOS差距最大的一环，市场的规范整合和统一是整个Android用户体验统一最重要的一步，软件乃操作系统之本。谷歌首先在年初发布声明，要求所有搭载Android4.0冰淇淋三明治系统并且内置Android market的手机都必须包含谷歌官方设计的“HOLO”主题，这样APP的开发者们就可以在不同品牌的手机上都能轻松调用统一的谷歌“HOLO”主题，当然各个厂商自家的主题风格并不会遭受影响。其次谷歌进一步发表了Android apps外观指引设计，和苹果的APPS指引设计一样都是为了让不同的软件和不同的机型之间可以有相对统一的使用体验，包括APP图标的设计，软件操作的设计，图标摆放的位置等等，制定统一的标准收益的自然是广大用户，谁也不想自己习惯的某种操作到了别的机器上却完全用不上。当然谷歌已经表明此指引不会强制施行，但是就像谷歌的Android使用体验总监所说，跟从这个设计的话好处远远大于坏处。

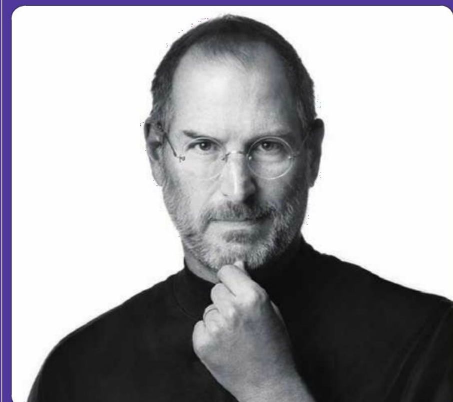
从谷歌一连串的动作不难看出，2012年将是谷歌推行Android系统用户体验统一化的一年，Android相对最大的对手iOS在硬件设计、配置和价格上都已经优势明显，如果可以在用户使用体验上与iOS分庭伉礼，那么Android的市场口碑将会更进一层，支持谷歌的各家手机厂商也会尝到更多甜头。当然苹果也不是固步自封的厂商，微软和诺基亚也在虎视眈眈，谷歌想如当年塞班一样一统江湖还需要做很多工作。不过作为世界第一的IT品牌，有谁会对谷歌没有信心呢？

业界动态 乔布斯的遗策

2011年10月5日，苹果正式公布最新款iPhone——iPhone 4S将于10月14日上市，同日苹果前总裁史蒂夫·乔布斯逝世，享年56岁。所有果粉都在因iPhone4S的公布欢呼雀跃之时，教父乔布斯的离去犹如晴空霹雳一般让所有教徒都无法面对事实，没有教主的苹果，还能是那个不断创造奇迹的苹果么？

2012年1月，苹果公司公布了每年最重要的圣诞节季度财务报表。在这一季度里，公司营收额463.3亿美元，利润130.6亿美元，与去年同期相比提升近一倍。在销售数字方面，iPhone销售3700万台，iPad和iPod卖出1500万台，MAC有500万台的销量，就连APPLE TV也有150万台的销量。这些数字已经远远超过了所有人的预测，iPhone更是一举超越三星重新拿下手机销量冠军的宝座.更令人意想不到的是，如果把iPad算入PC类别的话，苹果还是本季度全球最大的PC制造商，也是惟一保持市场份额上升的PC厂商。如果对这一连串夸张的数字还没有什么清晰的概念的话，我们不妨对比一下其他几个厂商的2012年第一个财报。

三星作为今年最耀眼的电器与电子移动设备厂商，在圣诞节季度创造了同样夸张的420亿美元的销售额，移动设备占其中四成，不过三星本利润只有47亿，移动设备占到了一半。同样的北美移动大厂摩托罗拉本季度营业额为34亿美元，智能手机卖出500万部，不过盈利方面却亏损8000万。不少读者关注的索尼本季度营业额只有23亿美元，净亏损近4亿，同时索尼爱立信的全部手机加起来也只卖出了900万部。



2011年圣诞节没有了乔布斯的苹果仅仅靠一部改良版的iPhone就轻松征服了世界，我们所有人为之惊叹的这些事恐怕教主他老人家早就胸有成竹了。相信不少人和我一样，在iPhone 4S发布的那个夜晚熬夜看着发布会，等待着到最后也没有出现的“ONE MORE THING”，虽然兴奋但亦有失望，面对如今的这张财报，我们只能感叹这就是为什么世界上只有一个乔布斯，如今他走了，也没人能成为第二个乔布斯。苹果的一切都在乔布斯的掌握之中，iPhone 4作为世界上少有的发售了近两年还供不应求的手机，完全没必要着急于推陈出新。但是没有哪个厂商只靠着历史就能赢得未来，教主也深知自己的身体状况已很难坚持到他所期望的iPhone 5完成，于是我们看见了iPhone 4S。一个优秀的独裁者不但在生前可以所向披靡，在走后亦能安邦定国。从库克上任到4S发售直到最后这份破记录的财务报表，公司的每一步都在乔布斯的掌握之中，库克完美地完成了承上启下的任务。

在各公司的财报之后恐怕所有的果粉都放心了，所有的质疑者也只能望表兴叹，事实证明苹果依然是那个无所不能的苹果，就算后来人躺在功劳簿上睡觉，苹果也可以再战十年。随着即将公布的iPad 3和iPhone 5,在未来有更多的“ONE MORE THING”值得我们期待。



More, GO: 73139.blog.163.com

勘误：上期因印厂的失误，导致本栏目出现文字重复，在此郑重道歉。

极游网 www.ggg.cn

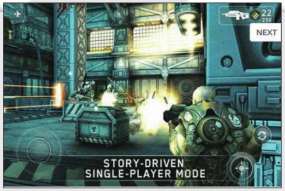
注：安卓部分由极游网提供稿件，安卓手机用户只要使用“条形码应用”的程序扫描提供的二维码图案，选择“打开浏览器”→“开始下载”即可下载对应游戏。

android

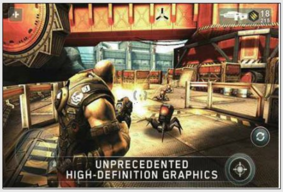
暗影之枪

Shadow gun

这款游戏发售也有个两月有余，作为如今手机游戏中技术派的代表，《暗影之枪》是少数针对4核手机优化的游戏，画面表现方面无可挑剔，可以说是高配置机器的必装游戏了。抛去技术层面不谈，本作在游戏性本身的表现上却一般般，虽然各个方面都有借鉴名作《战争机器》，但是不论流程设计和操作上都有很多硬伤。好在游戏的开发商十分负责，最新的版本更新可谓是厚道至极，在iOS平台独占一小段时间后也顺理成章的有了Android版本的更新。这次更新除了加入了4个剧情紧接原版最终关的全新的关卡外，还加入了全







新的武器以弥补原版只有4种武器的尴尬。在声画表现、操作、和游戏平衡性等细节上同样做出了更新，比如人物中弹时画面会有抖动和一些子弹飞过的效果，操作上也加入了翻滚动作，游戏整体的难度重新设计等等，最为重要的是这些更新对原版中的10个关卡也有效，也就是说更新之后玩家完全可以在以前的关卡中有全新的体验。总之，如果你的手机配置够好，这款作品的最新版本还是不容错过的。

android

街头霸王Ⅳ HD

Street Fighter Ⅳ HD

嗯，各位安卓玩家们，《街霸Ⅳ》终于移植了！遥想当年第一次在iOS设备上看到手机版《街霸Ⅳ》的时候不知多少人为之惊艳，虽然明明知道这不过是个满屏2D贴图的手机小游戏罢了，不过《街霸Ⅳ》可谓是那个年代最好的炫机利器。在手机触屏格斗游戏中《街霸Ⅳ》的手感无可挑剔，各种操作都针对触摸屏做出了简化，招式方面也尽量做到了对街机版本的还原，各个人物的经典必杀和连招基本都能实现，包括街机版《街霸Ⅳ》对战中注重的目押技和打投择都在手机版本上有所体现。不过这等了数年之久的移植版让人兴奋之余又不能不大骂Capcom坑爹，iOS平台上最新的《街霸Ⅳ 伏特》都更新数个版本后，本次移植到安卓平台的竟然是最早版本的《街霸Ⅳ》，可真是做到“原汁原味”，而且游戏售价高达12美金，希望日后能赶快更新，不要辜负了这么多安卓玩家的热情。



iOS

迷失之风

LostWinds

《迷失之风》是08年发售于Wii Ware的一款休闲解密游戏。制作组Frontier Developments充分利用了Wii的体感操作，挥动遥控器利用风的能力解开各种谜题，是Wii Ware上评价很高的一款佳作。《迷失之风》今年1月正式移植手机平台，支持iOS和Android，玩家可以通过滑动屏幕代替晃动遥控器来解开各种谜题，游戏不仅带有大量收集要素，还有时下流行的成就系统，并且在游戏最新的版本更新中还支持了简体中文。本作的剧情很简单，小男孩TOKU偶然遇到风精灵，在风精灵请求下帮助其拯救家园。虽然是传统的卷轴动作游戏，但是画面却十分精美，可爱的角色和悠扬的音乐更是让本作在音画表现上无可挑剔。





iOS

大富翁4

Richman 4 fun

这款国内无人不知无人晓的游戏应该不需要再过多的介绍什么了，游戏以PC版《大富翁4》为蓝本移植，并且加入了适合手机平台的新要素，比如游戏中的三个小游戏就充分运用了手机的触摸和重力感应。本作和之前的《大富翁》玩法并无差异，玩家依然需要通过摇骰买地盖房，在赚取更多金钱的同时陷害其余玩家。不过游戏的内容稍显缺乏诚意，大富翁的精髓之一就是和人对战，而本作只能单机游戏，并且游戏只提供了两幅地图……而PC版原有地图中的一些设施和随机事件也有所减少，只能期待日后更新了。当然这款游戏更多的是找寻当年的回忆，孙美美、阿土伯等熟悉的人物让每一个有大富翁记忆的玩家都无法错过。





More, GO: 73139.blog.163.com

读编往来



兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙&陈志远



★如上期胜负师在小编寄语中所预告的那样，官方奖杯大赛开催！（详情请见封二）一回战的比赛项目就有6个，相信各路高手总能找到一款自己擅长的。这里给想参赛的同学两点提示：多款游戏的奖杯列表已经公布，可提前做好功课；另外，一般情况下不太可能同时参加两个以上的项目，而PS3项目的竞争激烈程度多半会比PSV项目要高，各位在挑选游戏时要充分考虑到这一点。

★下期杂志的游戏阵容空前鼎盛，《二进制领域》、《阿修罗之怒》、《火影忍者 疾风传 终极风暴世代》等大作纷纷杀到。开张一期便大受好评的“读游戏”栏目下期也为大家准备了丰盛大餐。而官方支持的活动方面，除了官方奖杯大赛之外还会有其他好消息公布，更多好礼等着大家来拿！

Email Super Mr：新年第一期果然各种给力啊，连海报都是这么有爱！

这个显然是九兵卫老师的主意，都来感谢他吧！

Email 重口味的孩纸轻飘飘：稀饭去相亲，不是吧？难道是编辑部里太基情四射？

这个，虽然我想解释为父母之命不可推脱，跟编辑部里头氛围没什么关系，不过最近两条流传颇广的微博已经让我的解释只会被当成掩饰了吧？所以我的答案是：看到洛克和狼来了喜结连理，我也禁不住寂寞了！

Email 夜の晓：可能是现在的游戏很多都加入QTE提示，搞得我看剧情的时候都不能放下手柄，一有刺激的场面就下意识马上抓起手柄。例如最近玩《战争机器3》，一看到爆破等场面就准备着按“A”，虽然知道是没有QTE的＝＝。

这一定是厂商的阴谋，避免大家在看剧情时打瞌睡，不过有些明显有点过分了。比如在玩《骑士契约》最高难度时，QTE环节尽管我神经紧绷、精神抖擞，并且对按键选项和时机都熟记于心，结果还是经常一个都按不准……

Email Mega Max2011：八重樱姐姐爱看东野奎吾的书吗？我最有感触的是《白夜行》，不知“八重性格的某姐姐”（某神秘小编告诉我的）极度分裂、迷人的性格是不是这类小说看多了……

东野奎吾是谁？我只知道东野圭吾orz。他的书我看的不算多，因为我个人比较喜欢本格派推理。至于性格方面，只能说是原本就已经极度分裂了所以才喜欢看这类小说吧，哈哈哈，还好我有拖延症，不会把心中某些黑暗想法付诸于实际行动。

Mbe, GO. 73139.blog.163.com

编辑微生活

爱心利是

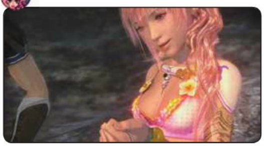
咳咳，众所周知，八重樱是野村哲也饭，平时如果有人敢诋毁她心爱的"野村粑粑"，她就会立马跳出来反驳。SE和FF这几年雄风不振，八老师是看在眼里，急在心里。话说某天我刚刚在内部通讯软件上炫耀完新买的X360版《最终幻想XⅢ-2》中文版，就看到八老师手执一个红包向我走来。我大惑不解地问道："八老师你又有什么喜事了？"只见八老师义正辞严地回答："我这是在表扬你支持SE、支持野村哲也的行为！"

八老师！我刚刚也去买了一张PS3版《最终幻想XⅢ-2》中文版，求红包！

不如我们来团购3月底的《王国之心3D》吧。

你们这些人光知道趁火打劫，没看见八老师脸都绿了吗？来来，八老师，不要跟这群人一般见识……你看我这还有张《最终幻想Ⅶ》的盘呢，你要买不？算你便宜点。

都给我滚啦！（狂暴模式开启）



天罚

某天正在上班时，编辑部内突然传出一阵巨响。循声望去，之间洛克的脑门正在与办公桌频繁亲密接触中。



不好，洛克狂暴了！快打120！

他这个病医生治不好，随他去吧。

你……你们不要胡说，我好得很！只是我玩"跳楼少女"（即《重力异想世界》）时想截张图，谁料到按下截图键后居然死机了，遇到好几次了，换谁谁不想撞墙啊！

截图都能死机，简直不能同情更多。

为什么我们截图从来没遇到过这种情况？我明白了，一定是洛克老师截图的角度不对吧？你肯定是截了人家的裙底什么的吧？哈哈哈！

……（长时间的沉默）

我勒个去，居然被胜哥说中了！难怪会死机，绝对是天罚！

可是PSV提供了截图这个功能不就是干这个用的吗？

划拳

编辑部周边的食物难吃已是早有的共识，于是编辑部派生出两个党派，分别是垃圾食品快餐党和地沟油快餐党。前者以垃圾三巨头M记、KFC以及"保加敬"为主，后者则以各种盖饭为主。每天吃什么成了两党派之间永远的斗争，最终大家选了解决一切分歧的终极办法——划拳来定结果。不过两党之中难免掺杂几个卧底，在一次地沟油代表洛克与垃圾食品代表狼来了划拳时，纱迦说自己要代表第3方意见——自助料理参加战局，结果划拳演变成了3方。其实纱迦只是不想吃地沟油，无论自己赢还是垃圾食品赢都对他有利。最终结果狼来了胜出，地沟党也只好跟着去肯德基。而纱迦嘴角则露出一丝狡诈的笑容……

纱迦很适合做风险投资啊，以最小的风险获取最大回报。

哼哼，区区雕虫小技而已，下次就不灵了。

你以为我不知道对圣斗士使用过一次的招数以后就会无效了吗？真是太天真了！

Email 输赢师：昨天晚上做梦，梦到到编辑部参观，看到八老师捧着3DS内牛满面那1万日元，洛克老师一边盖着被子一边联机怪物猎人，纱迦老师正在打成就神作，胜负师老师正在研究PSV……总之是每个人干每个人的事，然后我就将各位老师的稿子删光了（别抽我，以后不敢了）……

还好我每一篇稿子都在U盘里有备份，哼哼（作出扶眼镜的动作）。

这个梦深深透着一股子蛋疼的味道。

Email domoya：惊闻狼来了和洛克老师喜结连理，祝早生贵子，请刊登随份子专用银行账号。PS：狼来了是攻，洛克老师是受吧，嗯，应该没错。

这是吃果果的诬陷啊！我分明才是攻！

面对洛克的无用反抗，我只能笑而不语。

Email 萝莉杀手：亲们，不要再逼小编们一月三刊，UCG改为周刊即可，游戏一天要玩1000小时。

我的读者上帝，您能给我一天1000小时用，我完全不介意抽出百分之一来玩游戏啊！

我现在最想要一个……哆啦A梦！

Email 记忆的碎片：话说我弟弟现在还在外地读书呢，他竟然瞒着家里的人偷偷地问他的同学借钱买了一台3DS，只和我说（我真是有一种"受宠若惊"的感觉啊）。买3DS不为别的，只为了一个游戏而已。那就是《怪物猎人3G》，春节期间还把他"请"回了家里，我真的不知道他是从哪里来的勇气。说真的，我也只能再一次折服在《MH》强大的魅力之下了，虽然我只做过十四天的猎人……

我才不会承认自己买3DS也只是为了一款《怪物猎人3 tri G》而已，谁、谁喜欢玩这游戏了！

你有买别的3DS游戏吗？有吗？有吗？

天津市 王大壮：有天晚上做梦，梦见期末考试没考好，爹妈一怒之下就把游戏机和我那堆正版盘全都给砸了，我除了站在一旁大哭之外也没有其他办法。紧接着突然双腿一蹬就惊醒过来，才发觉只是南柯一梦。揉了揉眼睛，发现眼角还真有点湿。其实我早就工作了，父母对我玩游戏这个兴趣也基本不会干涉，没想到还会做这种梦，莫非是我潜意识中多少有点怀念那个苦中作乐的年代？

看来我的人生不够完整，上学那会儿家长根本不干涉我玩游戏，只要考试考进前十名就可以。

我上学的时候因为偷着玩游戏而经常会吃到"竹板烤肉"，还曾在心里狠狠地发誓说以后自己有了孩子绝对不会阻止他玩游戏的。长大后回想当年的幼稚言行还是会忍不住发笑啊。

More, GO. 73139.blog.163.com

八卦角 LOVE x GAME

又是一年情人节，编辑部内依旧是几家欢喜几家愁。人生赢家就不要来放闪光弹刺激大家了，让我们把目光转向游戏界，来聊一聊小编们印象最深的有恋爱元素的游戏或角色吧。



应该是《最终幻想Ⅷ》，记得最清楚的是这游戏是情人节前发售的。印象最深的场景有两个吧，一个是舞会里和莉诺亚的邂逅以及跳舞，还有一个是在诸神之黄昏飞空艇上《Eyes On Me》响起来时的那一段。现在回想起来其实是挺烂俗的桥段，而且发生得有些莫名其妙。不过当时从未在游戏中看到这么高端的爱情场面，毕竟刚脱离2D点阵图时代没多久，大概是在为画面而感动吧……

这两个场景算得上是上个世纪电玩界的经典桥段了吧？我有很多朋友虽然不玩游戏，却对这两个场景记忆犹新呢。

我的话，最喜欢的是新版《古墓丽影》里头那个刚出大学校门的劳拉，有点青涩，但又显得很坚强，而之后变成了老练盗墓者的劳拉御姐气场太强，远看还好，身边随时有这么一位存在感过高的女士就令人觉得太累了。

我实在想不到自己有什么喜欢的恋爱游戏呀……

你之前不是还玩过什么《薄樱鬼》吗？

玩那个只是为了工作呀，又谈不上喜欢。要说印象深的游戏倒是有一个，就是《樱大战》。被国内引进时我还买了限定版来看，但是由于我脚踩多只船而被妹子们厌恶，BOSS也打不过去，一怒之下就删档了。从此以后对有恋爱元素的游戏都没啥好印象，要怪也只能怪这些妹子的心理太难以捉摸了。

你的思维方式才让游戏制作者难以捉摸好伐！

我的经历也不比八老师好多少。那正是个“早恋是洪水猛兽、早恋会导致你无心向学、步入歧途甚至家破人亡”的时代，狼虽算不上个好学生但也不想当“出头鸟”，再加上接触游戏的时间比较晚，已经过了“偷尝禁果”的年龄段。那个时候只玩过一款PC汉化版的《美少女梦工厂3》，而且还是在安装其他电脑程序的时候被强制安装的，本打算看一眼然后删除掉，没想到进入游戏后先是被精美的卡通画面给吸引住，继而沉迷在多结局的设定中一发不可收拾……

这不是个专门服务女儿控的游戏吗？狼同学原来你竟然是……

才不是呢！现在回想起来，给我印象最深的并不是如何“养女儿”，而是通过研究发现各种结局的达成条件后的那份满足感。

被你养大的女儿们听到这番话得有多伤心啊。

撇开《Love Plus》不算，留给自己回忆最多的当就要数《心跳回忆》。那时候虽然玩的只是GB移植版，但每天还是乐此不疲地颠来倒去重复游戏中的那三年高中生活。同样是高中，现实是自己从早至晚都被各种各样的应试教育所淹没，除了麻木还是麻木；而游戏中我们则可以通过自己的努力去实现属于那个时代的梦与理想，去弥补不完整的学生生活，现在回想起来确实觉得很可悲。

不过玩这种游戏如果被老师抓到的话一定会死无全尸吧，呵呵。

我印象最深的有恋爱成分的游戏是《光明之风》，在最后告白的关键阶段，我已经把吴羽冬华、椎名夏音、莎克蒂和克拉拉的心之领域完全解锁，还差一个告白就大功告成。当时完全没想到女主角只能攻略一个，还准备一一攻略来看，结果攻略了一个之后发现其他人攻略不能，更残念的是存档留在了相当靠前的一个地方，完全没有心情重新打……另外还有《召唤之夜4》，当时追的是石化女仆波姆尼特，这位女仆在对话时候的半身像简直萌爆了（另外实力也很强），结果通关之后她非常恶地卖了一个萌，良好形象崩塌……当然心里最震撼的还是《仙剑奇侠传》，果然悲剧才最能打动人心啊！

我因为众所周知的原因就不参与这个话题了。

说实话2次元的妹子对我没啥吸引力，日式游戏的妹子性格太强烈，美式游戏的妹子长相吓人。日式恋爱游戏中惟一玩过的就是“《樱大战》系列”，每次看到大神那张脸就想抽他。传统恋爱游戏太麻烦，还是《侍道》、《神鬼寓言》里那种妹子一勾搭就走的游戏适合我。

本人喜欢那种带有傲娇气质、前期攻略时冷冰冰的、深入了解后时不时会害羞一下的妹子。至于印象最深的游戏，估计就是《秋之回忆4》吧，故事里主人公和藤原雅的爱情波折给我带来很大地震撼，特别是在毕业典礼上演的那幕“抢婚”，让我明白一个真理——事在人为。最后说句，人家才不搅基呢！

你以为你的解释还有说服力吗？

Email CYPHER：看到《生化6》预告片中的里昂，我突然发现：原来被毁容的不只是但丁！他不是一个人在战斗！

其实但丁和里昂上辈子都是折翼的天使，掉下来的时候脸先着了地。

Email 核桃：“读游戏”这个新栏目真是赞！简直就是咱们剧情派的福音！以前总是发愁看不懂剧情，游戏打通关了也只能对故事一知半解。有了“读游戏”之后总算可以弥补这方面的遗憾了，虽然来得有点晚……建议以后利用游戏淡季把已发售的大作剧情也拿出来讲一讲，温故知新总是好的。

很高兴读游戏栏目能够得到读者的认同，其实在制作这个栏目的途中，各位编辑们也能够借此重温一下各个故事的背景，温故知新时往往也会有新发现哦。鉴于游戏领域是如此庞大，本栏目还有许多游戏的背景尚未详细跟各位读者介绍过，所以如果读者们对于某款大作的背景非常有兴趣，请一定要来信跟我们提要求，我们一定会尽量满足。

Email 硫酸铜：上期小编寄语中八重樱提到了“拖延症”一词，我还特意到网上去搜索了一下正确解释。这一查不要紧，我惊觉自己也是个重度拖延症患者！具体症状为：晚上不睡（为了打游戏）、白天不起（游戏打得太久起不来床）、不准点吃饭、很少会按时出门，甚至在游戏里我都会拖延（沉迷于练级不发展剧情什么的）……虽说犯罪率低是件好事，但总觉得患上拖延症比犯罪更无药可救啊？求各种偏方良药治疗拖延症呀！

要治疗拖延症归根到底需要有一个积极主动的心态，偏方良药是不存在的，心病只能患者自己去医。虽然道理大家都懂啦，但要执行起来也是困难重重的，因为对于拖延症患者来说，树立一个良好的心态也是会拖很久很久的……

Email 塔奇科马：从去年2月杂志的名场面上看到一个细节：情人节的时候编辑部里的女性编辑从来不给男性编辑巧克力！今年不知道这个情况有没有好转。

其实巧克力的情况一直就没有过好转的迹象，虽然每年一到这个时候一众平时就没女人缘的男编都以各种方式提醒女性小编是不是该有所表示，但是好像在这一天他们更加地没有女人缘……

谁说的，我刚收到爱花给我的礼物呢！

今年我可不一样啦，我交了个女朋友叫小空（编按：典故参看《我的朋友很少》），她可是温柔美丽又善良，昨天彻夜给我做了巧克力呢……

More, GO: 73139.blog.163.com

Email 萌帝控：《刺客信条》也就算了，《战地 3》《如龙》《丧尸围城 2》等等……铃你应该考虑国家对你的性别进行 DNA 鉴定了。

铃你要怎么证明你是女的？

我爸妈可以证明。

你爸妈是血亲，当然会帮你说谎喽。

户口本可以证明。

户口本也是可以篡改的。

编辑同事可以证明。

谁知道你是不是伪娘咧？

八老师和我一起住过，她可以证明！

八老师自己都证明不了她是女的。

八老师，我们联手弄死他吧？

我同意！

Email 路弥：前两天打通了《圣洁传说 R》，真心觉得这作传说的剧情实在是弱爆了。前世一个个都是指挥着千万军马、随便挥一挥手中的宝剑就能要了无数人性命的神明，转世投胎之后却全变成了小孩子，男主角的性格跟碇真嗣似的，就差没把“不能逃”挂在嘴边了。就这样还得去拯救世界，神奇的是最后还真拯救成功了……忍不住就跟老公抱怨了几句，没想到他冷笑了一声，回答说：“十年前你玩的 RPG 不就是这种套路么？你还感动得一塌糊涂呢！”于是我顿时哑口无言了。

这大概就是成长的烦恼吧？笑。

Email 棉花糖：“新老婆”情人节发售，九老师想必已经入手了吧？可怜我的“老婆大人”还在日本损友手中，情人节这一天只能看着电脑中的照片寂寞地度过了。我那个损友居然还想先试玩一下，这家伙真是要气死我了，难道不懂什么叫“朋友妻不可欺”吗？

不愧是“损友”啊，尽出这种损主意！

猛拍一砖
被拍人：稀饭

Email be killed：当我看到 292 期 28 页销量排行上《生化危机 启示录》的平台是 NDS 时，我躺着都膝盖中了一箭。

本期流行游戏

《大地王国 罪与罚》
稀饭、华尔兹、金馆长

看我“盟约胜利之剑！”
——用自创伪 Saber 女主角已经完全入戏的稀饭大喊道。

《漆黑 Ⅱ》
华尔兹、金馆长、星夜

为爱执着的触手系。
——看到结局后华尔兹感动地称赞道

《重力异想世界》
洛克、金馆长、胜负师

谁说这游戏奖杯好拿的！
——打隐藏 BOSS 打到想摔机的洛克吼道

读编微话题

游戏机实用技术官方微博：著名游戏制作人陈星汉日前在其 Twitter 上公布，耗时 3 年开发的创意新作《Journey(行)》开发完毕，等索尼审批完毕后即公布上架日期。他开发的《flOw（流）》和《flower（花）》都备受玩家好评。新作会给大家带来一场独特的多人在线冒险，玩家之间不能交流也不能得知对方身分，但能自由选择是否一起旅行。– 评论 –

就叫我胖虎娃吧：创意游戏的一盏明灯。
橘英策：杰诺瓦的游戏，是在喧嚣浮躁中的一丝清风，也是 SCE 硕果仅存的美好了。
ZenofPalm：“玩家之间不能交流也不能得知对方身份，但能自由选择是否一起旅行。”这个设定是基于什么考虑呢？
Jenova 陈星汉：回复 @ZenofPalm：追求的是两个陌生人在旅行中相逢的纯朴的感觉，而不是具体的某个灰太狼 1988 和草泥马玩家间的竞技吧。
星空的翔爷：前两作我也有买！《FLOWER》超正！陈星汉是中国人的骄傲～
归蝶：「邂逅」之美。其实这场景在通常的 Social Game 中很常见，但并未有任何一个游戏加以利用，在大部分游戏都提倡和相熟的朋友一起玩时，这样的美会在初始更令人回味吧。一定要玩下啊。
石赫 -Roy：这种无声的交流，的确是一种新的思路哦，心与心的沟通，无言的默契，这种交流在如今越来越少了，没准有意想不到的效果呢。



Email red horse：我既是一名游戏玩家，同时也是个电影迷。想来 2 月底第 84 届奥斯卡奖即将举行了，UCG 何不趁此机会也做一篇游戏界的“奥斯卡奖”评比呢？

其实 UCG 每年年末所举行的 TV GAME 大赏就等同于是游戏界的“奥斯卡”了，虽然不会颁发小金人，但各个奖项却是一个都不少呀。

Email 沙莎莉：PSV 的港服未免也太不给力了，东西少得可怜，我天天满怀希望地登陆上去，1 分钟后又失望而归。再这样下去我就要转投日服的怀抱了，谁也别拦着我……

港服现在的定位真是相当尴尬，虽然东西少得可怜，但又有价格方面的优势，让人又爱又恨。如果不是因为 PSV 更换账户很麻烦，我也很想投靠日服的怀抱呀！

低级错误

剧本：稀饭



More, GO. 73139.blog.163.com

你愿意
身为一个女孩子
每次截稿前都要半夜回家
每次催稿要求都被无视
甚至有时候当面催稿
都被无视吗

八老师，忍够了！

因为你们有攻略，第一天我忍了
因为你们有前线，第二天我也忍了
因为你们有特快，第三天我还是忍了
因为你们每次都拖我的稿，导致我每次截稿都很晚回家有木有

强烈呼吁 所有编辑
放读编一点时间
该啥时候写完啥时候写完
不要让读编
成为我每次截稿永远的痛

一刀有话说 Vol.47（特别版）

2011~2012 年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 3 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：Rainbow 3 数位板（全新上市，价值 799 元）
参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

聚会掠影 韶关第三届天下聚会

或许是老天爷特别“眷顾”我们，每次天下聚会和漫展一起举办时都会下雨。虽然 15 号当天下雨而且又冷，但是玩家们的热情丝毫却没有退缩。

早上 9 点半已经有很多玩家来到“天下聚会”活动现场等待开始，有些玩家耐不住手脚已经拿出 PSP 及 3DS 开始联机了。也有些玩家坐在来自“乐漫地动漫游戏体验中心”的街机——《高达联合 VS 扎夫特 2》机台上正进行对战。《高达联合 VS 扎夫特 2》是两人为一组轮流进行，胜利的一组就能继续挑战下一组，所以我们把平时在乐漫地玩的多的大触们都统统轰走，“天下聚会”可是发掘新人玩家和培养玩家们之间感情的平台啊，不是给那些大触过来虐菜的地方。活动当天还有一些大触手痒主动拉一些新手玩家一起试玩，某种意义上来说他们都在培养新人吧。俗话说得好教会徒弟饿死师傅，各位师傅可别把全部本领都教会别人啊。





摊位的另外一边还有 2 台 KINECT 试玩台，试玩中《水果忍者》和《舞蹈中心 2》备受好评，特别是《水果忍者》试玩台玩家们切水果的姿势五花八门，各种滑稽的动作都用上了，引来等待试玩的玩家们的哄笑。有些玩家还自备主机过来一心想见 UCG 的小编们，然后拿自己的心爱的主机让小编们在主机上签名，由于活动当天 UCG 的小编们没有到来，让大家有点失望而归，在此 UCG 的小编们也向大家致以诚挚的歉意。

在这里要感谢《游戏机实用技术》杂志及乐漫地游戏体验中心（韶关店）还有国王电玩的赞助与支持。我们还会组织更多有趣活动，发掘更多玩家。俗话说得好天下玩友是一家，让我们一起期待下一次的天下聚会吧

最近全国大部分的确降温，童鞋们可要注意保暖哦。温度再变，天下聚会的热情不变，韶关天下聚会的完美落幕，给 2011 年的天下聚会画上一个完美的句号，那就让我们期待 2012 年的天下聚会活动更加精彩吧。天下聚会期待您的参与和加入。

Email 泡泡熊：在网上看到一条资深宅人的衡量标准，发给众编共享，不知道你们占了多少条，反正我是基本占全了……1. 极少出门；2. 作息时间不稳定；3. 性格多有两面性；4. 长期独身；5. 热衷写日志；6. 痴迷某事物或某人；7. 依赖电脑；8. 依赖网络；9. 不想去上学上班；10. 不喜欢接触陌生人；11. 收藏癖；12. 体型偏胖；13. 喜欢上虚拟人物；14. 闷骚；15. 养着宠物；16. 常在厕所里坐到腿麻。

某稀饭明显全部符合。

口胡，哥宅得一点都不明显，哪像九老师！

哎哟，玩《新 LovePlus》玩得好好的怎么膝盖中箭了！

沈阳市 冻肉：最近编辑部的气氛很不对头呀，一股子浓浓的基情味道是肿莫回事？虽然各位小编们经常吃住在一起，但那也（应该）只是为了工作吧……基情神马的，一定是我翻开书的姿势不对……

小编们曾多次在杂志上强调过，无论是打游戏还是翻阅杂志都要保持正确的坐姿，否则不但对身体不利，而且还会发生诸如这位同学这样曲解事实的情况。

Welly GO. 73139.blog163.com

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

一等奖 2名



北通MVP特洛伊无线震动版手柄

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

1A 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

大连	吴维斌

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

成都	陈毅和	洛阳	洪利坚

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

天津	蒋先信	广州	葛兴祥
上海	程庆之		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

南昌	樊以岩	衡阳	张金爱
深圳	周武公	长沙	古　田
沈阳	柳楠青	厦门	吴天山
北京	王谦裕	福州	卢胜策
泸州	孟德翔	徐州	高胜寒

三等奖 10名



北通原生铜USB高速数据线

本期问题

1. 请评价一下本期杂志给力和不给力的地方。
2. 请说说本期光盘内容是否具有吸引力。
3. 说说你三月游戏中你最期待的一个，并说说希望看到怎样的相关内容。

（本期互动信箱抽奖活动截止2012年3月5日，平信以邮戳为准。）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未按送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部（收）



邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏·人》44 辑、第 45 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑，定价 12 元；第 31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、;《游小说》第 7、10、13、19 ～ 23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 13 辑、第 14 辑、第 15 辑、第 16 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 15 辑、第 17 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元、第 3 辑，定价 19.8 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15、22 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 34、41、43、55 辑、第 62、63、65 ～ 69、71、74、75、77 ～ 79、83、84、88 ～ 92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96、97、104 ～ 107、109 ～ 111、113 ～ 115、130、131、133、135、148、154 ～ 158 辑，定价 9.8 元，160、162 ～ 165、170、171、175、176 辑，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《掌机王 SP》第 164、167 辑，定价 16 元。《掌机王 SP》第 174 辑，定价 19.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 3、11、15 ～ 20、28、29、38、40 ～ 51 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》，定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.12》、《PSP 专辑 Vol.14》、《PSP 专辑 Vol.15》，定价 32 元，《PS Vita 专辑 Vol.1》，定价 32 元，《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》、定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.11》，《怪物猎人狩猎志 Vol.12》，定价 18.00 元。《卡牌·桌游》第 9 ～ 12、14 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 203 ～ 206 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271 ～ 276 期、总第 278 期、总第 282 期、总第 285 期、总第 287 ～ 289 期、总第 292 期、总第 293 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 223 ～ 226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 ～ 253 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137·138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267·268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期，定价 18 元 / 期。总第 290/291 期，定价 24 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com



《光明之心资料设定集》，定价 45 元；《AKB1/48 星恋关岛 写真攻略本》，定价 32 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《美少女模型年鉴 2011》，定价 32 元；《真·三国无双 6 官方设定集》，定价 42 元；《传说系列编年史》，定价 42 元《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 1、2 辑，定价 9.8 元 / 辑《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3 ～ 5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29、30、31、34 ～ 36 价；22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 61 ～ 63、65 期，定价 18 元 / 期；第 64 期，定价 28 元。

More, GO. 73139.blog.163.com

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



猜猜是谁放的圣战日闪光弹?

纱迦



★由于本命游戏《灵魂能力V》到来，所以一切游戏都要靠边站。每天晚上回去不是练新人就是找对策，然后第二天白天投入实战。两个版本的游戏时间加起来快到70小时了，人其实才练了4个，如此算来练300小时不在话下，还不算平时对战的时间。

★一直都有肠胃不好的毛病，试过很多药也不见解决。在高人指点之下，有一天见了一个据说在香港非常有名的老中医。别的不说，单是这位老中医的样貌，那绝对能HOLD得住全场。老中医把脉良久，说我这病根是因为肺里有痰。虽然不明白什么意思，但是感觉好厉害。总之现在每天都在煎中药喝，先喝一个月看看情况再说。

★在朋友的提醒下才知道，原来我参加的那个成就大赛每天都有视频播报，内容大致就是点评当天表现最佳的团队和个人。本人在1月的某一天曾经上榜，视频中那个金发妹子拿着我的ID研究了半天，最后遗憾地将我称之为乌拉拉同学（本人Xbox LIVE ID为：urara sanzenin）。我全成就的《滑头鬼之孙》、《街道制造者4》等日式游戏也让她研究了半天读音。突然想到，日本微软其实完全可以找些声优搞类似的节目，必定能吸引一大票粉丝过来打成就。不过现在搞也晚了点儿，等X720吧。

NOW PLAYING

《灵魂能力V》修炼角色：Ezio、西格飞、垂梦、帕特洛克罗斯

八重樱



★看到了《王国之心3D》最新的一段宣传影像，感觉这坑是越挖越深了。等我孩子都会打酱油的时候不知道这故事能不能讲圆啊？真是要给第1开发事业部的几位跪了。然而这还不算最打击我的，当我得知《王国之心3D》的限定版3DS主机居然要抽选时，我真恨不得找块豆腐把自己磕死算了。

☆前两天半夜突然地震，不过规模很小，我睡得死死的完全不知道。转天看到微博上被地震的消息刷屏，我还淡定地笑了笑。可是转念一想，我睡死了不知道还有情可原，为何睡在我脚边的狗也一点反应都没有呢……？

★最近喝到了一种加入了兰花和茉莉花的立顿格雷伯爵红茶。第一次喝的时候觉得佛手柑的气味较淡，不是很习惯。但多喝了几次后就渐渐被温润的花香俘虏了，每天到公司后的第一件事就是泡上一杯。这个茶有镇定心神的效果，推荐给女玩家们享用。

NOW PLAYING

深渊传说3D

胜负师



[铂]奖杯大赛除了比赛项目，本还想搞一点表演项目，也就是各种新游戏的白金都可以拿来晒，参加方法和正式比赛一样。不过正式比赛项目已经有六个了，大伙还是别太分心了。当然，有爱的同学依然可以晒些其他奖杯，我私人提供奖品鼓励！

[金]发现PSV的一个问题，那就是为拔线党提供了各种便利。以前拔个线哪怕是熟手怎么也得几秒钟，现在一按一划一秒搞定！打《BBCSEX》的时候，胖胖被个超杀够被人拔三回的。平均十场里头四场被拔，都什么心态啊？唉……

[银]胜嫂最近才开始用iPhone，对其中的LBS功能（定位附近的苹果用户并可以相互发信息聊天）很感兴趣，不过这也引发了她的不安。"如果有个歹徒拿着台iPhone进行搜索，只看见你屏幕上显示距离还有五十米，十米，五米，一米，然后……然后手机就被抢了！"这条胜嫂的新语录，已经被我笑了好几天了。

[铜]每期一歌：惠特尼·休斯顿（1963.8.9～2012.2.11）《I Have Nothing》。惠天后英年早逝，只留下佳作无数。而这曲深情无比的"我一无所有"更是让人久久难以忘怀，一起来重温一下20前年的经典吧。

NOW PLAYING

正在冲击PSV版《BBCSEX》白金，发现这坑不小；另外狂躁等待《阿修罗之怒》中……

稀饭

【游】入了人生第一台次世代主机X360，随后就入了一张《大地王国 罪与罚》，期间各种波折，有看四格的读者们都清楚有多苦逼了，不过一拿到游戏，所有不愉快都消失了。游戏不错，虽然可能不会符合所有玩家的标准，争议不可避免。而X360主机则是相当不错，尤其是关机下载功能，方便好用，就是搞不懂为啥竟然是默认关闭的，还需要专门去系统设置打开。

【剧】最近有位朋友疯狂地迷上了《疑犯追踪》，不过她的看点和我不太一样，是致力于发掘两位男主角之间不为人知的奸情，鉴于这片是美剧，没有英剧《新福尔摩斯》腐得那么明目张胆地，恐怕她只能多多靠想象力来填补剧情的"空白"了。最近一集里我们两人喜欢的"麻烦处理人"Zoe再度登场，可惜除了和男主角Reese眉来眼去，剧情里基本打酱油了。连个固定女主角都没有，莫非这片真的是腐片？

【书】最近在读的是《佐罗，一个传奇的开始》，尽管以前曾经依稀记得看过同类题材的电影和电视剧，但读相关的小说倒还是第一次。因为是女性作家，所以描写笔触相当细腻，感情重点也落在了佐罗与他生命中的亲人、朋友和敌人的关系之间，跟之前买来的《唐璜秘史》一比，果然男性作家和女性作家对于一个传说人物的关注点是完全不重合的。



【画】其实比起书，我每周看的漫画要多上不少，越看就越是觉得漫画家不容易。一个故事用文字来描述，寥寥几万字就可以解决，而换到漫画身上，辛辛苦苦连载一年的份量，能够描述的内容搞不好也就十几万字。尽管这么想有点荒谬，我还是禁不住觉得，如果有人能把长篇的漫画改成小说来发售，搞不好也有点儿市场，起码想要补那些动辄几十册单行本的少年漫画的难度就会下降不少。

Now Playing

《大地王国 罪与罚》，目标全成就+全任务完成

More, GO: 73139.blog.163.com

九兵卫



【流感】这个季节身边好多人得流感，于是我也不幸成为其中的一个。白天咳嗽发烧都还能承受，晚上翻来覆去睡不了觉才是真正的煎熬。在这里提醒各位读者注意预防流感，不要和小九一样悲剧。TT

【NLP】虽然延期了几个月，不过游戏还是有不少BUG，这给苦等的FANS看实浇了一盆冷水。当然，游戏本身倒是做得更加有爱了，很难想象若干年后的恋爱游戏会是怎样，以往需要脑补的，未来或许都能实现了。(窃笑中……)

【1月番】1月番里卖萌卖肉的片不少，几乎没什么特别眼前一亮的作品，只有一部《Another》还算剧情环环相扣，有连着看的冲动。至于之前关注度很高的TV版《黑岩射手》，个人感觉倒是平平，概念与特效大于动画本身的观赏度，不够吸引人。

本期个人签名

整个人都虚脱了……

华介兹



※由于林书豪，相信最近开始关注NBA的华人更多了，这种爆红使他占据了各大版面，成了众人争抢的新宠。LIN似乎特别适合尼克斯的体系，尼克斯也需要这样爱传球的控卫。说实话他的打法其实已经是哈佛大学不能理解的了，只有扎实的运球和传球可以看到哈佛的影子。此外就是吃透了挡切、出手机会的增多以及特别会突分，如此表现不能全归运气。不过LIN有个致命缺陷，就是失误。如今尼克斯算是有了个好控卫，问题集中在教练身上了，德安东尼的缺点是找不到适合CA与小斯发挥的体系，如今挖掘LIN算是同时救了两个即将要另找工作的人，期待KNICKS下一步的发展。

※这个月底有好多盼头，23号的《火影忍者 世代》、25号开始的全明星赛，26号的奥斯卡颁奖，这是多么充实的2月底啊……

本期个人签名

恭喜LIN在《NBA 2K12》里的能力狂升至75

狼来了



【生活】从开年至今，本人踩到两次狗屎外加一次口香糖，在这里衷心问候那些有能力却又不帮宠物清理排泄物以及随地吐口香糖的人的家人。

【朋友】月底朋友搞了规模较大的聚会，本人很荣幸被邀请参加，不过如果想如期出席的话，估计得提高目前工作效率的100%才有可能顺利前往，忙就一个字！

【游戏】《灵魂能力V》发售后，全国的刀友都沸腾了起来，大家除了通过论坛、网战交流切磋外，有不少玩家还长途跋涉地前往外地与其他爱好者一较高下。2月中旬，广州的刀友同时也是杂志的撰稿人“鼻孔”就单枪匹马来到编辑部所在的城市像小编及其他朋友挑战。由于编辑部有着良好的格斗氛围，比分上小编们稍微占优，而鼻孔也在对战中充分地展现了他的“带球”技术(他使用薇欧拉)。下一次聚会应该就是小编们集体出行挑战其他地方的刀友了。

本期个人签名

Let's meet in Anson's Party.

星夜



★从过年到现在，每天晚上不到11点就睡，可还是有睡眠不足的各种症状，难道欠下的睡眠债这辈子都还不清了吗？又或者是患上了嗜睡症？（T_T）

★记得小时候有“农忙假”的概念，就是农村地区的中小学在收成的时节放假，让学生们帮家里干农活。现在想起来这真是既锻炼身体又有益身心的事啊！听说现在很多城郊地区都推出了“承包菜地”的概念，这些地不是承包给农民的，而是给城市白领种田种菜玩的，每周末到自己的小菜地里浇浇水、施施肥，到了收成的时候还能吃到自种的、绝对放心的蔬菜，比打网球、高尔夫之类健康有益得多。强烈建议在城市中推广农忙假，组织所有被办公室憋坏的人们偶尔上山植树造林，环保又健身，比买跑步机强。

NOW PLAYING

一天一种天气，神马天气预报统统不管用啊！

金馆长



2006年，意大利爆出电话门丑闻，引起了全国范围的震动，意大利“足协”多次开新闻发布会，在社会各界面前信誓旦旦要彻底整风。随后意大利警察雷厉风行地逮捕了很多“业内人士”，同时开始全国范围内搜集证据，在经过了很多年的调查取证后，他们在北部某个城市召开了反赌扫黑大审判，法官当庭宣布尤文图斯俱乐部多场比赛有操纵嫌疑，证据确凿，无可抵赖，老板莫吉难辞其咎。然后意大利足协宣布，为了整顿纪律，严肃法制，还意大利足坛一个干净，他们决定：聘用尤文图斯队的老板莫吉作为足协的监管员，同时不再追究尤文图斯的任何问题，莫吉将与其他几个涉案俱乐部的老板组成监督委员会。您觉得这是个笑话？不，这是前几天中国足协新闻发布会观后感。

很多人跟我说，《战地3》很烂，原因是他们玩《COD》能杀人，《战地》老被人杀，这说明游戏设计有问题。不愿意放弃老的思路，不愿意放弃已经获得的荣誉和地位，怪不得我们能玩十几年的《KOF97》……

下个月，《马克思·佩恩》的正统续作即将发售，啥也不说了，必入必首发……必不限定……

本期个人签名

温格居然跑到米兰哭穷……您夏天花出去的转会费是人家的60倍哦

洛克



在毒豆芽、致癌牛奶、染色馒头被曝光后，深受编辑部众人喜爱的果粒橙终于也不甘寂寞加入这个“特色”食物大军，看到此则消息后洛克幡然醒悟——编辑部楼下的餐厅只用地沟油真是太良心了！

这段时间感兴趣的游戏一个个杀到，时间真是越来越不够用。前段趁着空余时间终于把《生化危机 启示录》和《圣洁传说R》解决，但还有《未知海域 黄金深渊》的坑没填，果然当初不该挖这么多坑的……

冬去春来，乍暖还寒。进入2月后，编辑部所在的城市再次出现南风天气候，每天早上起来都会发现阳台积满了水珠，晾出去的衣服更是永远都别指望晾干。最悲剧的是去年因为某个隐藏事件导致的腿伤在潮湿的时候会隐隐作痛，看来要考虑买一台除湿机了。

本期个人签名

乐极生悲，这句话说的没错……

More, GO. 73139.blog.163.com

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为

2012.02.18-2012.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

翻看最近这几期发售表不难发现，NDS 以及 Wii 平台上的新作越来越少了，每月多则一两款，少则直接被“剃光头”，未免让不少玩家唏嘘不已。相比之下，同样是步入晚年的 PSP 则有点老当益壮的意思，接下来的两三个月将有诸如《英杰传说》《黑豹 2》以及《机战 Z 再世篇》等众多大作值得一玩。到了五月份，相信老任也会公布 Wii U 的相关情报以及更多 3DS 新作的消息，非常令人期待。

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 3 月					
6 日	美国职业棒球大联盟 2K12	Major League Baseball 2K12	Take-Two Interactive	体育	美版
11 日	马里奥聚会 9	Mario Party 9	Nintendo	益智	美版
2012 年 5 月					
15 日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	零（新作）	动作冒险	2012 年内	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	角色扮演

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 2 月					
23 日	粘土世代	ねんどろいど じぇねれ～しょん	NBGI	角色扮演	日版
23 日	英杰传说 勇气双雄	テイルズ オブ ザ ヒ－ロ－ズ ツインブレイヴ	NBGI	动作	日版
23 日	车轮之国与向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
23 日	我的朋友很少 携带版	仆は友达が少ない ぽ－たぶる	NBGI	文字冒险	日版
2012 年 3 月					
15 日	心跳回忆 女生版 第 3 个故事	ときめきメモリアル Girl’s Side Premium ～ 3rd Story ～	Konami	模拟育成	日版
15 日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどか☆マギカ ポ－タブル	NBGI	角色扮演	日版
15 日	胜利赛马 7 2012	ウイニングポスト 7 2012	Koei Tecmo	模拟经营	日版
15 日	光明之刃	シャイニング・ブレイド	SEGA	角色扮演	日版
22 日	薄樱鬼 幕末无双录	薄樱鬼 幕末无双录	Idea Factory	动作	日版
22 日	黑豹 2 如龙 阿修罗篇	クロヒョウ 2 龙が如く 阿修罗编	SEGA	动作冒险	日版
29 日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版不可能出续作	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポ－タブルが续くわけがない	NBGI	文字冒险	日版
29 日	职业棒球之魂 2012	プロ野球スピリッツ 2012	Konami	体育	日版
2012 年 4 月					
5 日	超级机器人大战 Z 再世篇	第 2 次ス－パ－ロボット大战 Z 再世篇	NBGI	策略角色扮演	日版
19 日	名侦探柯南 过往的前奏曲	名探偵コナン 过去からの前奏曲	NBGI	文字冒险	日版
26 日	未来日记 第 13 位日记持有者 RE：WRITE	未来日记 13 人目の日记所有者 RE：WRITE	角川 Games	文字冒险	日版
26 日	受胎 请为我生孩子吧	コンセプション 俺の子供を产んでくれ!	Spike	角色扮演	日版
26 日	青之驱魔师 幻刻的迷宫	青の祓魔师 幻刻の迷宫	NBGI	文字冒险	日版
26 日	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	STEINS；GATE 比翼恋理のだ－りん	5pb.	文字冒险	日版
26 日	在游戏里也要听爸爸的话	ゲ－ムでも、パパのいうことを闻きなさい!	NBGI	文字冒险	日版
2012 年 5 月					
31 日	娇蛮之吻 3 学期 携带版	つよきす 3 学期 Portable	Revolution	文字冒险	日版
2012 年 6 月					
28 日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチ－ズ —白银の翼—	角川 Games	文字冒险	日版
2012 年 8 月					
23 日	侦探歌剧 2	探偵オペラ ミルキイホ－ムズ 2	Bushiroad	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	Fate/ 新章 CCC	角色扮演	2012 年夏	机动战士高达 AGE	角色扮演

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 2 月					
23 日	阿修罗之怒	アスラズ ラ－ス	Capcom	动作	日版
23 日	火影忍者 疾风传 终极风暴 世代	NARUTO－ナルト－疾風伝 ナルティメットスト－ム ジェネレ－ション	NBGI	动作	日版
28 日	SSX	SSX	EA	体育	美版
2012 年 3 月					
6 日	质量效应 3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
8 日	街头霸王对铁拳	ストリ－トファイタ－X 铁拳	Capcom	格斗	日版
8 日	苍之英雄 钢铁之翼	苍の英雄 BIRDS of STEEL	Konami	策略	日版
8 日	时光之剑	ブレイズ オブ タイム	Konami	动作冒险	日版
13 日	FIFA 街头足球	FIFA Street	EA	体育	美版
13 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	美版
20 日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil：Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
20 日	忍者龙剑传 3	Ninja Gaiden 3	Koei Tecmo	动作	美版
22 日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	日版
27 日	山脊赛车 无边	Ridge Racer Unbounded	NBGI	竞速	美版
29 日	麻将 梦幻俱乐部	マ－ジャン★ドリ－ムクラブ	D3 Publisher	桌面棋牌	日版
2012 年 4 月					
17 日	巫师 2 国王刺客	The Witcher 2：Assassins of Kings	WB Games	角色扮演	美版
24 日	虐杀原型 2	Prototype 2	Activision	动作	美版
24 日	崛起 2 黑暗水域	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	角色扮演	美版
2012 年 5 月					
1 日	狙击精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作	美版
15 日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
15 日	马克思・佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
22 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
22 日	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美版
2012 年 6 月					
26 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	美版
30 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死或生 5	格斗	2012 年内	链锯甜心	动作
2012 年 11 月 20 日	生化危机 6	动作射击	2012 年内	巫师 2（中文版）	角色扮演

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 2 月					
23 日	噩梦谜题 撞击 3D	ナイト メアパズル クラッシュ 3D	SEGA	益智	日版
23 日	牧场物语 起始的大陆	牧场物语 はじまりの大地	MMV	模拟经营	日版
2012 年 3 月					
1 日	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック	Nintendo	体育	日版
1 日	哆啦 A 梦 大雄的奇迹之岛	ドラえもん のび太と奇迹の岛 ～アニマルアドベンチャ－～	FuRyu	动作	日版
6 日	NCIS 3D	NCIS 3D	Ubisoft	动作冒险	美版
8 日	初音未来与未来之星 未来计划	初音ミク and Future Stars Project mirai	SEGA	音乐	日版
8 日	潜龙谍影 食蛇者 3D	メタルギア ソリッド スネ－クイ－タ－3D	Konami	动作	日版
8 日	少女 RPG 灰姑娘的生活	ガ－ルズ RPG シンデレライフ	Level-5	角色扮演	日版
13 日	星球破坏者 3D	Planet Crashers 3D	UTV Ignition	动作	美版
15 日	密室爱相随	女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない。	D3 Publisher	文字冒险	日版
22 日	新・光之神话 帕尔提娜之镜	新・光神话 パルテナの镜	Nintendo	动作	日版
22 日	吃豆人聚会 3D	パックマンパ－ティ 3D	NBGI	益智	日版
29 日	王国之心 3D	キングダム ハ－ツ 3D	Square Enix	动作角色扮演	日版
2012 年 4 月					
3 日	遗迹英雄	Heroes of Ruin	Square Enix	动作	美版
10 日	快上菜！！	Order Up！！	Ignition	益智	美版
19 日	火焰之纹章 觉醒	ファイア－エムブレム 觉醒	Nintendo	策略	日版
26 日	真・三国无双 VS	真・三国无双 VS	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	变幻世界 白与黑的迷宫	シフティングワ－ルド 白と黒の迷宫	Arc System Works	动作	日版
2012 年 5 月					
15 日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
24 日	G1 大奖赛	G1 グランプリ	元气	体育	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的怪兽仙境	角色扮演	2012 年内	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险

More, GO: 73139.blog.163.com

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 2 月					
23 日	阿修罗之怒	アスラズ ラ－ス	Capcom	动作	日版
23 日	认真和我恋爱 R	真剣で私と恋しなさい！ R	Minatosoft	文字冒险	日版
23 日	少女萌枪	ぎゃる☆がん	Achemist	射击	日版
23 日	触碰恋曲	たっち、しよっ！ ～Love Application～	Compile Heart	文字冒险	日版
23 日	火影忍者 疾风传 终极风暴 世代	NARUTO －ナルト－ 疾风伝 ナルティメットストーム ジェネレーション	NBGI	动作	日版
28 日	SSX	SSX	EA	体育	美版
2012 年 3 月					
1 日	海贼无双	ワンピース 海贼无双	NBGI	动作	日版
6 日	质量效应 3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
7 日	信长的野望 在线 凤凰之章	信长の野望 Online ～凤凰の章～	Koei Tecmo	在线角色扮演	日版
8 日	机动战士高达 UC	机动战士ガンダム UC	NBGI	动作	日版
8 日	街头霸王对铁拳	ストリートファイター X 铁拳	Capcom	格斗	日版
8 日	苍之英雄 钢铁之翼	苍の英雄 BIRDS of STEEL	Konami	策略	日版
8 日	时光之剑	ブレイズ オブ タイム	Konami	动作冒险	日版
13 日	FIFA 街头足球	FIFA Street	EA	体育	美版
13 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	美版
15 日	真・三国无双 Online 龙神乱舞	真・三国无双 Online ～龙神乱舞～	Koei Tecmo	动作	日版
15 日	迷宫塔路 遗迹之星	迷宫塔路レガシスタ	日本一	动作角色扮演	日版
15 日	胜利赛马 7 2012	ウイニングポスト 7 2012	Koei Tecmo	模拟经营	日版
15 日	迷宫塔路	迷宫塔路レガシスタ	日本一	动作角色扮演	日版
20 日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil：Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
20 日	忍者龙剑传 3	Ninja Gaiden 3	Koei Tecmo	动作	美版
22 日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	日版
22 日	压倒性游戏 无限灵魂	压倒的游戏 ムゲンソウルズ	Compile Heart	角色扮演	日版
27 日	山脊赛车 无边	Ridge Racer Unbounded	NBGI	竞速	美版
29 日	麻将 梦幻俱乐部	マージャン★ドリームクラブ	D3 Publisher	桌面棋牌	日版
29 日	职业棒球之魂 2012	プロ野球スピリッツ 2012	Konami	体育	日版
2012 年 4 月					
24 日	虐杀原型 2	Prototype 2	Activision	动作	美版
24 日	崛起 2 黑暗水域	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	角色扮演	美版
2012 年 5 月					
1 日	狙击精英 V2	Sniper Elite V2	505 Games	动作	美版
10 日	星级战鹰	STARHAWK	SCE	动作	美版
15 日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版
15 日	马克思・佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
22 日	黑衣人	Men in Black	Activision	动作射击	美版
22 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
22 日	幽灵行动 未来战士	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	动作射击	美版
24 日	史坦斯闸门	STEINS；GATE	5pb.	文字冒险	日版
24 日	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	STEINS；GATE 比翼恋理のだ－りん	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 6 月					
26 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作冒险	美版
28 日	魔女与百骑兵	魔女と百骑兵	日本一	动作角色扮演	日版
30 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012 年内	死或生 5	格斗
2012 年内	最后的守护者	动作	2012 年内	链锯甜心	动作
2012 年 11 月 20 日	生化危机 6	动作射击			

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 2 月					
21 日	忍道 2 散华	忍道 2 散华	SCE	动作	中文版
22 日	小小大赛车 公路之旅	ModNation Racers：Road Trip	SCE	竞速	中文版
23 日	真实斗士	リアリティ－ファイタ－	格斗	SCE	日版
23 日	忍者龙剑传∑ PLUS	NINJA GAIDEN ∑ PLUS	Konami	动作	日版
2012 年 3 月					
6 日	乐高哈利波特 5–7 年	LEGO Harry Potter: Years 5–7	Warner Bros. Interactive	动作冒险	美版
6 日	美国职业棒球联盟 12	MLB 12: The Show	SCE	体育	美版
8 日	Unit 13	Unit 13	SCE	动作	日版
13 日	自由搏击 无法无天	Supremacy MMA: Unrestricted	505 Games	动作	美版
27 日	寂静岭 记忆之书	Silent Hill: Book of Memories	Konami	动作冒险	美版
29 日	职业棒球之魂 2012	プロ野球スピリッツ 2012	Konami	体育	日版
2012 年 4 月					
2 日	致命格斗	Mortal Kombat	Warner Bros. Interactive	格斗	美版
26 日	圣人协奏曲 陨星之献诗	シェルノサ－ジュ ～失われた星へ捧ぐ诗～	GUST	在线角色扮演	日版
2012 年 5 月					
29 日	抵抗 燃烧天空	Resistance: Burning Skies	SCE	主视角射击	美版
2012 年 6 月					
7 日	和 Hello Kitty 一起 方块冲击 V	ハロ－キティといっしょ ブロッククラッシュ V	Dorart	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	女神异闻录 Persona 4 黄金版	角色扮演	2012 年春	龙之皇冠	动作角色扮演
2012 年内	街头霸王对铁拳	动作	2012 年内	最终幻想 X	角色扮演

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 3 月					
8 日	学园黑塔利亚 DS	学园ヘタリア DS	Idea Factory	文字冒险	日版
17 日	口袋妖怪＋信长的野望	ポケモン＋（プラス）ノブナガの野望	Pokemon	策略	日版
2012 年 4 月					
19 日	名侦探柯南 过往的前奏曲	名探偵コナン 过去からの前奏曲	NBGI	文字冒险	日版
26 日	薄樱鬼 黎明录 DS	薄樱鬼 黎明录 DS	Idea Factory	文字冒险	日版
2012 年 5 月					
15 日	战舰	Battleship	Activision	益智	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	神秘房间	文字冒险			

02.23 火影忍者 疾风传 终极风暴 世代

攻略预定

多机种 动作 ■NBGI ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



尽管 CC2 的主要精力集中在《阿修罗之怒》上，但以前作出色的素质，这款《火影忍者 疾风传 终极风暴 世代》一定不会让《火影》FANS 失望。游戏加入了少年篇的故事，讲述《疾风传》之前鸣人成长的经历。再不斩、初代火影等都会悉数登场，而万众期待的尾兽查克拉版鸣人也已确定会在游戏中出现。本作在对战方面进过了大幅强化，“查克拉取消”、“替身槽”等系统一定会将本作的对战乐趣提升至一个新的高度。此外还有耐玩的在线模式，即使你不是火影迷，也推荐尝试本作。

02.23 阿修罗之怒

攻略预定

多机种 动作 ■Capcom ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



无论是 CC2 与 Capcom 的合作，还是狂放而又荒诞的风格，这款原创动作游戏中的新星可谓充满了话题性。QTE 的超强表演性和对游戏自由度的损害也成为不少玩家争论的焦点，发售前设置不当的试玩版更让反对派加深了负面印象。可以肯定的是，游戏的正式版要比试玩版精彩十倍，从对日式游戏相对挑剔的国外媒体评价来看，本作在硬指标方面表现都很不错，缺点则集中在了只有 6 小时的流程上。不过话说回来，ACT 的流程贵在精，只要有震撼的体验，流程短一点那又何妨？

03.01 海贼无双

攻略预定

PS3 动作 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 A



作为当今《少年 jump》中最受欢迎的热血漫画，《海贼王》从连载至今已推出过数款游戏，本次 NBGI 联合光荣为我们带来了全新的无双类作品。有趣的是，在漫画的“人鱼岛篇”中尾田也让草帽海贼团上演了一场十人 VS 十万的无双表演，使得本作的登场师出有名。游戏的内容十分厚道，光故事模式就包含了路飞出海到漫画最新篇的内容，可谓诚意十足。除了和《无双》玩法相似，砍杀大量敌人的无双模式外，游戏还有充分还原原作场景的冒险模式。不过游戏的价格也不菲，日版高达 7800 日元。

More, GO. 78139.blog.163.com

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

随着1月和2月最佳作品联合评选的顺利进行，由“友基科技”赞助的2011~2012跨年评选活动已经接近尾声。不过鉴于这个系列活动为读者、本栏目以及赞助方都带来了实实在在的好处，可谓“三赢”，因此我们早早地将新一轮合作计划制定了下来。换句话说，新的月度评选活动已经启动，冠军奖品依然是Rainbow 3数位板（详细奖项设置请参阅第114页“一刀有话说 特别版 Vol.47”）！具体到3月份，除了本期刊发的这6幅作品外，还有3月B的6个参评名额虚位以待。不要犹豫了，马上拿起画笔投稿吧，或许本次系列活动首位月度冠军就是你！



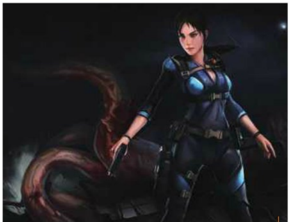


郑州·绘鸟

性感又单纯的虚拟偶像索尼子在绘鸟同学笔下变身为活泼的摇滚少女。少了一分天然呆，多了几丝俏皮，略偏女性向的笔触营造出完全不一样的感觉。

上海·冬小

大家拿到本期杂志时情人节应该刚过去一周多，若错过了向自己心仪的女生表白的机会，不如对着左边MM许个愿吧！她是传说中的爱情精灵，可以保佑你很快得到MM的主动回应，非常灵验哦！



深圳·朱艺

《生化危机 启示录》获得了广大生化饭的广泛认可，作为全系列人气最高的女主角之一，吉尔姐姐再次以其飒爽英姿征服了玩家。上图选取她与怪物激战的一幕，将其坚毅且自信的形象表现得淋漓尽致。





锦州·KOKO

里昂一向深受“《传说》系列”粉丝的喜爱，他在海底洞窟赴死的片断给无数玩家留下极为深刻的印象。希望这位悲情少爷能在另一世界和心爱的玛丽安过上幸福生活。

北京·周琳

《恶魔城 被夺走的刻印》的主角夏诺雅，无论是在官方插画还是同人作品中一向以较为刚毅的形像示人，左图中闭目小憩的她，则展现了其恬静优雅的一面。朦胧的画面效果，更让她多了几分柔美。

杭州·八望龙崎

八望龙崎是我们的老朋友，伴随着本栏目的发展，他从一个设计专业的大学生成长为职业漫画作者，右图是他发来的励志贺岁图，与诸君共勉！



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


英雄已死，恶人当道
终结生者的希望，
摧毁死者的抵抗
生化危机 浣熊市行动
原名：Resident Evil：Operation Racoon City | 机种：PS3/X360
类型：动作射击 | 发行：Capcom | 发售日：2012年3月20日
另一角度，
重温生化危机开端，
浣熊市行动于此刻，
正式开始！



X360专辑 Vol. 17

大16开240页+数据DVD光盘 | 开年惊雷号

2012世界末日在即，上船也要记得带上X360！开年第一辑精选七款劲作制作典藏级攻略，对于年前年后其他值得一玩的游戏也有详细攻略。成就集中营持续给力，软组织深入研究自制机最新情报。特别策划为玩家揭示迫在眉睫的Xbox 720最新情报，以及微软自家王牌游戏工作室的秘闻。Kinect嘉年华，盘点Kinect诞生一年来的进化轨迹，并从可玩性、成就难度、娱乐性、版本等各方面点评Kinect游戏阵容，X360玩家不可错过！

– 典藏级攻略阵容 –

光环 战斗进化 周年纪念版
最终幻想XIII-2 中文版／灵魂能力V／黑道圣徒3
刺客信条 启示录
上古卷轴V 天际／战争机器3 DLC

– 特别策划 –

Turn 10与极限竞速：微软的冠军赛车手
Xbox 720：你应该知道的一切／Kinect嘉年华

– 光盘收录 –

精彩壁纸／X360游戏视频攻略／实用软件
最新游戏升级文件

3月上旬 全国上市

掌机王SP Vol. 176

全彩32开208页+DVD光盘+《新·深爱》主题海报



本辑收录了《重力异想世界》、《仙境传说 奥德赛》和《幻想水浒传 交织百年之时》三篇攻略，均是近期PS系掌机上值得瞩目的新作，其中《重力异想世界》为完全中文版，并收录全奖杯获得方法。特快专递包括《机动战士高达 木马的轨迹》、《英雄幻想曲》和《写真女友》，帮你快速上手。此外，3DS上的《生化危机 启示录》则登载了详尽的研究，包括主线的难点任务打法和突袭模式的攻略。本辑的专题以知名动作系列《热血》为题材，解读游戏和角色相关的方方面面。

已上市 各地报刊亭销售中

PSV专辑 Vol. 1

大16开224页+近120分钟影像DVD光盘



PSV已经成为继PSP后炙手可热的掌上明星，《游戏机实用技术》与《掌机王SP》通力合作，隆重推出《PSV专辑》第1辑。数十万字精彩文章囊括PSV主机彻底解析、PSV的诞生历程，SCEH董事兼总经理项名生先生独家专访，新作直击，十一大豪华攻略包含《未知海域 黄金深渊》、《真·三国无双NEXT》、《大众高尔夫6》、《忍道2 散华》、《圣洁传说 R》、《地狱军团》等丰富内容，力求让玩家一书在手便能运筹帷幄。此外本书附赠的影像DVD，收录共52款游戏宣传影像，全程中文字幕，请亲眼见证PSV的精彩瞬间。

已上市 各地报刊亭销售中

模魂志 Vol. 65

大16开160页+DVD

与模玩爱好者密不可分的，除了有各种精美的模玩之外，摄影与照片也是其中的重要元素。不过，大家是否曾为拍不出好照片而纠结呢？本辑将为您展示模玩摄影的后期制作要点，让所拍摄的照片更加生动真实。民用题材的模型并不稀少，但与科学相关的民用题材却十分罕见，本辑将结合视频，为您展示载人潜水调查船“深海6500”的情景制作过程。年后的模玩新品虽然在数量上没有了圣诞商战时的霸气，不过精品的涌现也让人食指大动，本辑将带来这些新品模玩的实物评测，为各位的钱包君牵引指路。



已上市 各地报刊亭销售中

光明之心 资料设定集

全彩64页+DVD-ROM数据光碟

提起世嘉旗下的“光明”系列，首先出现在脑海中的，自然是著名美少女画师TONY精美的人设与CG，甚至可以说，TONY才是这个系列最大的卖点。在本系列的最新作《光明之心》中，TONY以其曼妙的画笔为玩家缔造出了诸如像玛克西玛、小梅在内的众多萌力十足的角色，带给了玩家们又一次满足的视觉享受。这本《光明之心资料设定集》网罗了TONY为游戏创作的全部画稿，让大家无需再次攻略游戏也能时时刻刻欣赏到这些美图！



已上市 各地报刊亭销售中